
PC Games
Wissen, was gespielt wird
03/06 | € 4,99 | FEBRUAR
Titelstory: Oblivion | Test: Torino 2006 | Report: Echtzeit-Strategie 2006 | Supreme Commander
03/2006
DVD
MEGAVOLLVERSION
SHADOW OPS
Packender Ego-Shooter mit Unreal-Grafik!
• 24 Solo-Missionen
• 20 Waffensysteme
• Ab Pentium III 1,5 GHz, 256 MB RAM, DirectX 9
Silent Storm Sentinels
Offizielles Add-on zum Taktik-Bestseller!
SWINE Free Edition
Witziges Echtzeit-Strategiespiel der Panzers-Macher
STAR WARS
EMPIRE AT WAR
740-MByte-Demo auf DVD
+ Demo-Guide
16
usk
Nur bei PC Games:
EXKLUSIV-VIDEO
mit vielen unveröffentlichten Spielszenen!
The Elder Scrolls 4
OBLIVION
Wir spielten das 200-Stunden-Rollenspiel: Grafik, KI, Steuerung, Quests, Spielwelt!
SUPREME COMMANDER
Die Zukunft der Echtzeit-Strategiespiele!
Age of Empires 3
Profispieler verraten ihre Tricks: So optimieren Sie Baureihenfolge und Taktiken im Mehrspielermodus!
Hitman 4
Blood Money im Härtetest: So urteilen PC-Games-Leser über Hitman: Blood Money!
4 191278 204996 03
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-;
Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75;
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Editorial

Hinter Gittern

Mittwoch | 21. Dezember 2005

„Rockstar würde nie ein Spiel herausbringen, das mal eben zusammengeklatscht wird", verspricht uns Heinz Henn, das Kölsch unter den hellen Blonden in der Jury von **Deutschland sucht den Superstar**. Samstags Superstar, unter der Woche Rockstar: Im richtigen Leben ist er Manager bei Take 2 und entscheidet mit, ob und wann Spiele wie **GTA San Andreas, Oblivion** und **Civilization 4** erscheinen. Den PC-Games-Report lesen Sie auf Seite 30.

Mittwoch | 04. Januar 2006

„Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe eines Spiels?" – Das ist die Grundidee des neuen PC-Games-Wertungssystems, das in Ausgabe 02/06 Premiere feiert und das nicht nur in den Foren von pcgames.de große Wellen schlägt. Wir freuen uns über das reichliche Feedback und viele Verbesserungsvorschläge – danke dafür! Natürlich entwickeln wir die Motivationskurve stetig weiter – schließlich hat sich die Redaktion fest vorgenommen, Ihnen die detailliertesten, ausführlichsten, anschaulichsten und transparentesten Spiele-Tests anzubieten.

Montag | 09. Januar 2006

Call of Duty 2, **Battlefield 2**, **F.E.A.R.** – nicht jeder kann und will sich allmonatlich einen 50-Euro-Shooter leisten. Sei es, weil die passende Hardware fehlt oder das nötige Kleingeld. Die gute Nachricht: Sie müssen auch bei geringem Budget nicht auf Qualitäts-Action verzichten, wie der Shooter-Vergleich ab Seite 108 belegt. Unser Action-Team hat am Wochenende eingekauft und 15 Shooter unter die Lupe genommen. Vorgabe: Jedes Spiel durfte maximal 15 Euro kosten – zeitlich befristete Sonderangebote und regionale Schnäppchen fielen durch's Raster. Sie werden staunen, welche Perlen wir gefunden haben. Die Auswahl ist groß, für jeden Geschmack ist etwas dabei. Zur Einstimmung finden Sie auf der Heft-DVD die Vollversion des preisgekrönten **Shadow Ops**, in Szene gesetzt von der Unreal-Engine und dank 24 Missionen ein Garant für viele packende Spielstunden.

Dienstag | 10. Januar 2006

Gehe ins Gefängnis, begib dich direkt dorthin, gehe nicht über Los, ziehe keine 200 Goldstücke ein: Fast schon traditionell startet der vierte Teil der **Elder Scrolls**-Serie in einem muffigen Kerker. Das gilt auch für die **Oblivion**-Version, die wir heute in London spielen. Hunderttausende von Rollenspielfans müssen sich leider noch bis Ende März gedulden, bis sie sich ihren ersten Charakter zusammenklicken dürfen. Aus vielen E-Mails wissen wir: Nicht wenige würden für dieses Spiel ihre Großmutter verkaufen. Oder zumindest für ein, zwei Monate auf **World of Warcraft** verzichten. In der zehn Seiten starken Titelstory ab Seite 34 enthüllen wir jede Menge **Oblivion**-Bilder, die PC Games im deutschsprachigen Raum als erstes Magazin zeigt. Ebenfalls exklusiv ist das mehrminütige Video auf DVD – mit vielen unveröffentlichten Sequenzen.

Mittwoch | 11. Januar 2006

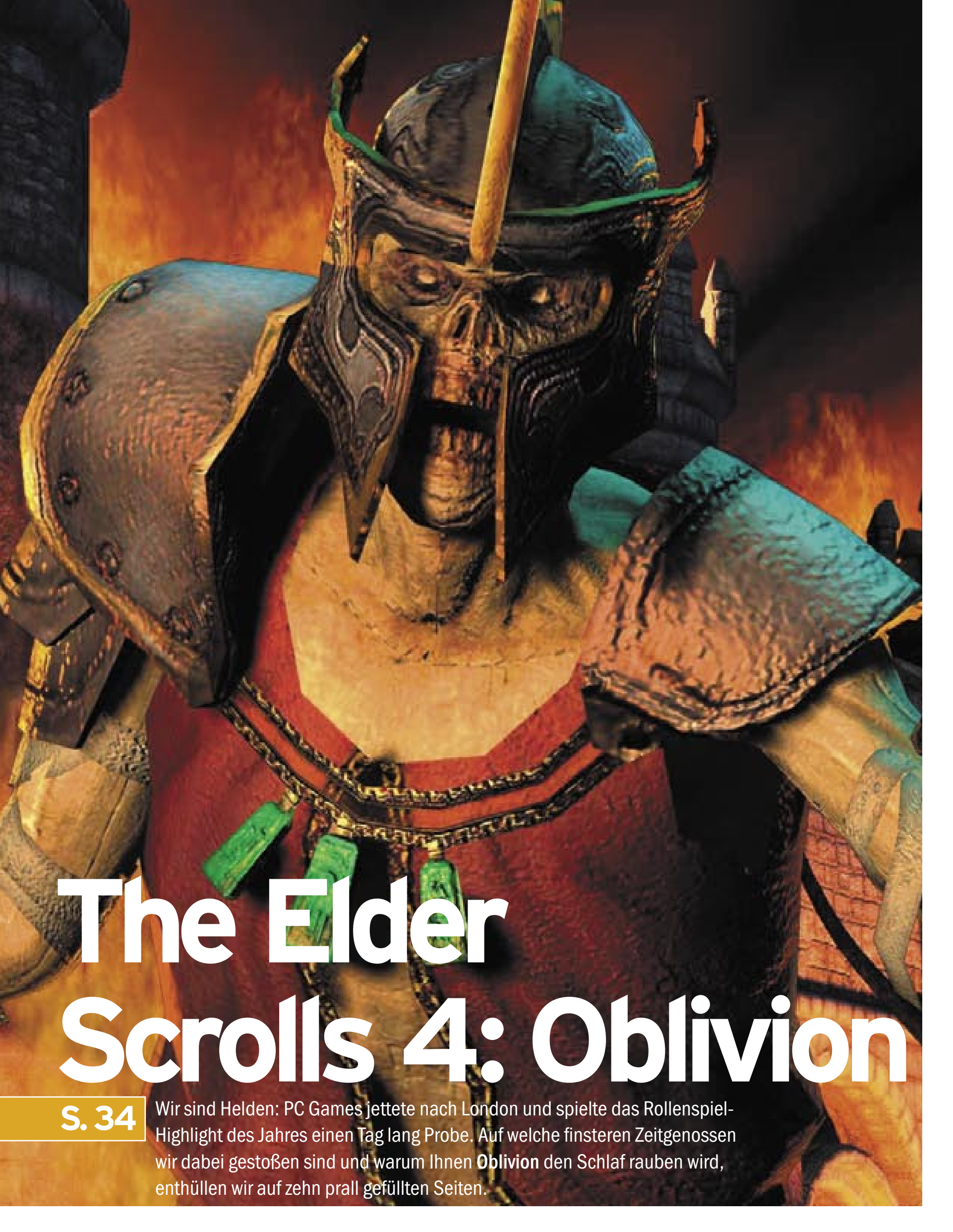
Kollegen können ganz schön grausam sein: Während der Großteil des Teams im Layout schwitzt oder an Texten feilt, schallmeit plötzlich die **Star Wars**-Symphonie durch die Flure – klare Sache: Die Vorabversion von **Empire at War** ist da! An Arbeit ist natürlich nicht mehr zu denken – der Stellenwert der nachträglichen Weihnachtsbescherung lässt sich an den glänzenden Augen der vielen Zuschauer im Strategie-Ressort ablesen. **Empire at War** erscheint am 16. Februar. Wenn Sie schon jetzt in eine weit, weit entfernte Galaxis aufbrechen möchten, empfehlen wir Ihnen die 740 MByte schwere Demo, die aus Platzgründen nur auf die Heft-DVD passte. Wertvolle Tipps für den Einstieg ins **Krieg der Sterne**-Strategiespiel finden Sie im Demo-Guide ab Seite 139.

Donnerstag | 12. Januar 2006

Es ist schon ein seltsames Gefühl, wenn man als PC-Spieler auf dem Weg zur Kaffeeküche Xbox-Redakteure in freier Wildbahn beobachten kann, die „unser" **Call of Duty 2**, „unser" **Half-Life 2** und „unser" **Quake 4** auf einem Plasma-Fernseher spielen. Angetrieben von einer Xbox 360, die kaum mehr kostet als eine neuzeitliche Grafikkarte. Lohnt sich die Anschaffung der Microsoft-Konsole womöglich auch für PC-Besitzer? Wie's der Zufall will, lag die weiße Kiste bei US-Korrespondent Lenhardt unterm kanadischen Weihnachtsbaum – rein beruflich, versteht sich. Ab Seite 26 gibt er Antworten auf die zehn drängendsten Fragen rund um das begehrte Spaßgerät. Xbox in PC Games? Keine Sorge – wo PC Games draufsteht, ist auch in Zukunft 100 Prozent PC drin. Dennoch werden wir die Xbox-360-Welt auch in Zukunft sorgfältig scannen, denn es gilt als sicher, dass künftig noch mehr Spiele als bisher parallel für beide Systeme erscheinen. Die beste Bildqualität verspricht dabei der PC. Und auch das wird wohl so bleiben.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



The Elder Scrolls 4: Oblivion

S. 34 Wir sind Helden: PC Games jettete nach London und spielte das Rollenspiel-Highlight des Jahres einen Tag lang Probe. Auf welche finsteren Zeitgenossen wir dabei gestoßen sind und warum Ihnen **Oblivion** den Schlaf rauben wird, enthüllen wir auf zehn prall gefüllten Seiten.

S. 20

HITMAN: BLOOD MONEY

Im großen PC-Games-Lesertest beleuchten wir ausführlich den vierten Teil der **Hitman**-Serie und verraten, warum der kahlköpfige Auftragskiller diesmal nicht nur mit aufmerksamen Wachleuten, sondern auch mit Geldsorgen zu kämpfen hat.



S. 44

SUPREME COMMANDER

Massenschlachten und enorme Zoomstufen sind das Markenzeichen von **Supreme Commander**, dem inoffiziellen Nachfolger von **Total Annihilation**. Ob das Sciencefiction-Strategiespiel hält, was die Screenshots versprechen, lesen Sie ab Seite 44.

Inhalt 03/2006



S. 104

TORINO 2006

Pünktlich zur Winterolympiade in Turin steht das offizielle Spiel im Laden. PC Games ist für Sie auf Medaillenjagd gegangen und fand dabei nicht nur die intuitive Steuerung „goldig".

S. 108

15 KNALLER FÜR UNTER 15 EURO

Da lacht der Geldbeutel: PC Games stellt die 15 besten Shooter für unter 15 Euro vor.



S. 148

MITTELKLASSE-GRAFIKKARTEN

3D-Beschleuniger zum Schleuderpreis: PC Games hat den neuen Mainstream-Grafikkarten von Ati und Nvidia ganz genau auf die Platine geschaut.

AKTUELL

TEST

PRAXIS

HARDWARE

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT

Aus den Ressorts

Vier Wochen, vier Ressorts, 14 Redakteure: Auf dieser Doppelseite werfen Sie einen ungeschönten Blick hinter die Kulissen von PC Games – lesen Sie über große und kleine Glücksmomente und die ganz normale Hektik des Redaktionsalltags.

Action

DARKSTAR ONE

Auf nach Gütersloh



Was gibt es Schöneres, als mit Gleichgesinnten über das stiefmütterlich behandelte Weltraum-Shooter-Genre zu fachsimpeln? Genau: Mit Gleichgesinnten einer Präsentation der neuen Genre-Hoffnung beizuwohnen! Ascaron lud in seine heiligen Hallen, um uns **Darkstar One** zu präsentieren. Projektleiter Daniel Dumont (rechts) hatte Ahmet Iscitürk dabei allerhand zu erzählen. Unseren Bericht finden Sie auf Seite 74.

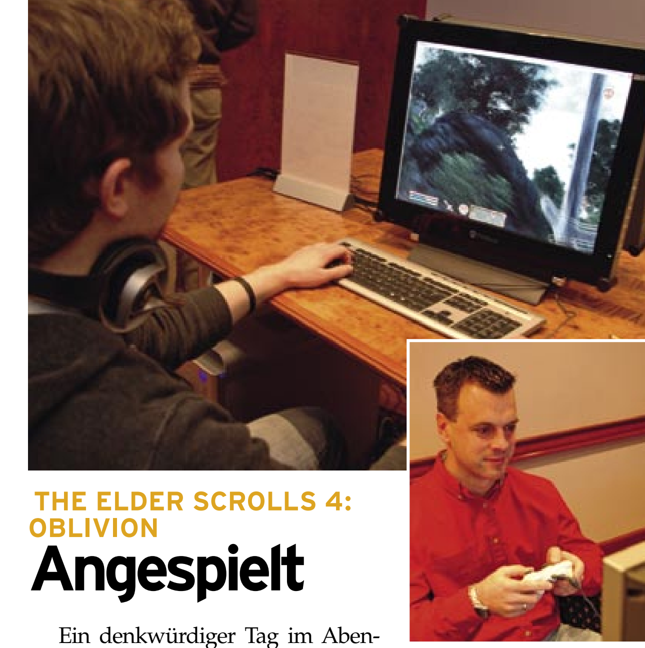
HITMAN: BLOOD MONEY

Hobbykiller im Haus

Es gibt einige Spiele, auf die wir Actionfans warten. Eines der begehrtesten ist **Hitman: Blood Money**. Das Spiel zeigte uns Eidos-Pressesprecher Sven Liebold in der Redaktion. Drei Levels des Schleich-Abenteuers durften wir für Sie begutachten. Eines davon spielt in einer Oper in Paris, wo Sie einen Sänger ausschalten sollen. Nachdem Herr Liebold vorbildlich demonstrierte, wie man die Aufgabe fast ohne Blutvergießen löst, durfte Joachim Hesse an die Tastatur (siehe kleines Bild). Sein alternativer Lösungsweg endete mit der virtuellen Zeitungsschlagzeile „Gestörter Mörder massakriert 47 Menschen!" Zwei Wochen später reisten fünf PC-Games-Leser zur Sneak Peek an und durften sich ebenfalls an dem Auftrag versuchen (Bild unten; Bericht ab Seite 20). Als hinderlich erwies sich die fehlende Speicherfunktion, doch alle Teilnehmer meisterten diese Hürde mit Bravour.



Abenteuer



THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Angespielt

Ein denkwürdiger Tag im Abenteuer-Ressort: Am 10. Januar kamen die PC-Games-Redakteure Thomas Weiß und Felix Schütz der Einladung nach London nach, um einen Tag lang das meisterwartete Rollenspiel des Jahres 2006 zu spielen. Die Rede ist von **Oblivion**, das Pete Hines (kleines Bild), PR-Mann von Bethesda, auf pfeilschnellen Rechnern für uns installiert hatte. Wie es sich für ein Rollenspiel nichtlinearen Charakters gehört, gingen die Heldenlaufbahnen der beiden schon nach dem Tutorial stark auseinander. Ausführliche Spielberichte und die Antwort auf die Frage, ob **Oblivion** zu Recht soviel Vorfreude unter Rollenspielern entfacht, finden Sie in der Titelstory ab Seite 34.

RUNAWAY 2

Abenteuerlustig

Noch bevor Thomas und Felix nach London abdüsen, empfängt das Abenteuer-Ressort einen willkommenen Besucher: Christopher Kellner (im Foto in der Mitte), PR-Manager von Dtp, hat eine spielbare Version von **Runaway 2** dabei. Die Texte sind auf Spanisch, Sprachausgabe fehlt noch – zum Glück kann Christopher übersetzen. Ob Grafik und Rätseldesign der Adventure-Hoffnung einen Schritt nach vorn gekommen sind, lesen Sie auf Seite 81.



Strategie

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Zurück ins Mittelalter

Zu schön, um wahr zu sein: Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns der erste Screenshot von **Medieval 2: Total War**. Die Entwickler haben auf die Wünsche der Fans gehört und legen den beliebten zweiten Teil der Serie noch mal auf. Genau das, was auch wir uns gewünscht haben! Vielen Dank, Creative Assembly!



VOR-ORT-BESUCHE

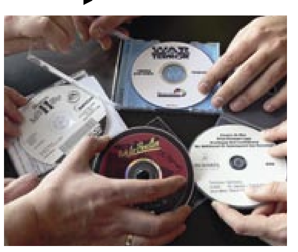
PC Games auf Achse



Auf Tour: Während sich Oliver Haake (links im Bild neben Nikolay Baryshnikov, Games Director von 1C) **Heroes of Might & Magic 5** sowie **Faces of War** in Paris anschaute, düste Stefan Weiß nach Berlin und warf einen Blick auf **Paraworld**. Highlight im Januar: Die Sneak Peek zu **Spellforce 2**, zu der wir sechs PC-Games-Leser einluden. Den Bericht zum Lesertest finden Sie in der kommenden Ausgabe der PC Games.

DAS STRATEGIE-RESSORT INTERN

Endlich wieder spielen!



Neben **Star Wars: Empire at War** (Demo auf DVD anstesten!) erreichten uns diesen Monat auch die Beta-Versionen von **Schlacht um Mittelerde 2**, **Spellforce 2**, **Rush for Berlin** und **War on Terror**. Wir versprechen: Die kommenden Monate werden heiß!

Sport

DAS SPORT-RESSORT INTERN

Endlich: Nachwuchs im Sport-Ressort



Einen echten Volltreffer landete PC-Sportler Christian Sauerteig vor knapp neun Monaten – das Resultat misst stolze 50 Zentimeter, ist knapp 3.300 Gramm schwer, hört auf den Namen Alena und erblickte inmitten des Redaktionsschluss-Stresses am 10. Januar das Licht der Welt. Mutter, Kind und vor allem Vater sind wohlauf, was aufgrund der Tatsache, dass Christian „Ich kann kein Blut sehen!" Sauerteig persönlich die Nabelschnur durchtrennte, an ein Wunder grenzt. Nun tummelt sich der Redakteur nicht mehr ausschließlich auf virtuellen Sportplätzen, sondern auch vor dem Wickeltisch und ist nebenbei auf der Suche nach einem babytauglichen Minigamepad, um seine Tochter schon frühzeitig in die hohen Künste von **Pro Evolution Soccer**, **Need for Speed** und Co. einzunorden.

JACKED

Diebischer Besuch



Trotz kilometerlanger Staus, verursacht durch reisewütige Skitouristen, traf Harald Riegler (Foto) vom Wiener Entwicklerstudio Sproing Interactive pünktlich am 2. Januar in der PC-Games-Redaktion ein. Im Gepäck hatte er die fast finale Version von **Jacked**, einem Motorrad-Rennspiel im Stil des Klassikers **Road Rash 3D**. Ziel des Spiels: Mit Schlag- und Schusswaffen die Konkurrenz aus dem Sattel heben. Ralph Wollner nahm sich ein schlechtes Beispiel an den Asphaltcowboys und brach sich noch am Abend bei einem Sturz auf die Bordsteinkante zwei Rippen.

Alle Spiele, alle Termine

Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Premiere“ erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungsstudios! (Terminverschiebungen in Rot)

MEINUNG

HEINRICH LENHARDT



„... und dabei liebe ich euch beide.“

Ich kann damit on- und offline spielen, Demoversionen downloaden, das Aussehen der Benutzeroberfläche ändern, meinen Freunden Nachrichten hinterlassen, Musik rippen und alle möglichen Gerätschaften an USB-Ports anschließen. Was ist es? Kein PC, sondern die Xbox 360. Die vielleicht erste Videospiel-Konsole, der man Schwächen bei dem anfänglichen Spieleangebot verzeiht, weil die System-Software an sich so einnehmend und knuffig ist. Microsoft kupferte vieles von dem ab, was das Spielerlebnis auf PCs so angenehm macht, und reduzierte dann gründlich vor sich hin. Vom Online-Bonsai des ganz auf unkomplizierte Spielerlebnisse ausgerichteten Dienstes Xbox Live bis zum digitalen Marktplatz, der ausgesuchte kostenlose und käufliche Kleinigkeiten feilbietet. Doch je ähnlicher Konsolen dem PC werden, desto stärker fallen mir die fundamentalen Unterschiede zwischen den beiden Welten auf. Vom „Einer frisst den anderen“-Denken der 90er-Jahre angesichts der erstarkenden Videospiele ist nicht mehr viel geblieben. Vielmehr sieht es nach einer relativ friedlichen Koexistenz zweier Philosophien aus, die beide ihren Reiz haben. So erweist sich die Online-Erfahrung mit der Xbox 360 als geschlossenes, Browser-loses, gebührenpflichtiges System, während auf meinem PC das ungezügelte Internet tobt. Letzteres werde ich auch nie missen wollen, aber Vereinheitlichungen und Aufgeräumtheit des Xbox-Erlebnisses haben schon ihren Charme, wenn man einfach nur stressfrei seinen Spaß haben will. Auch beim Thema Software-Kannibalismus hat sich die Aufgeregtheit gelegt. Groß war die Panik, als Microsoft einst Bungie mit viel Geld dazu „überredete“, aus der ursprünglichen PC-Entwicklung Halo eine Xbox-Köstlichkeit zu machen. Wir haben in den letzten Jahren auch genug Fälle gehabt, in denen der PC von Konsolen-Überläufern wie Grand Theft Auto oder KotOR profitierte. Zu den kaltherzigen Aktionärsbeglückungs-Realitäten gehört es nun mal, dass neue Spieleprojekte leichter ihre Entwicklungsmillionen abgesegnet kriegen, wenn sich diese Kosten auf mehreren Formaten reinholen lassen können. Microsoft fördert den Tanz auf zwei Hochzeiten durch einheitliche Entwickler-Tools, welche Konvertierungen in beide Richtungen erleichtern. Angesichts der vergleichsweise exzentrischen Hardware, welche die Konsolen-Anbieter Sony und Nintendo für ihre nächste Konsolen-Generation planen, soll da „PC + Xbox 360“ zum Effizienz-Traumpaar für unabhängige Spielemacher werden.

Battlefield 2 Euro Force

Guild Wars Factions

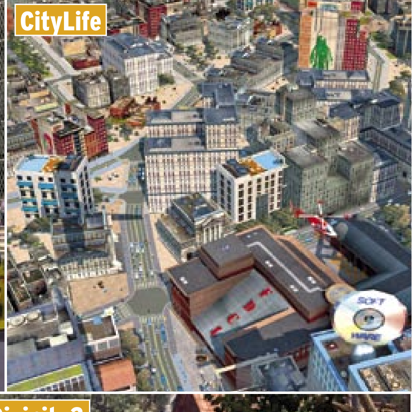


Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2

Diabolique



GTR 2



CityLife



Der Pate



Auto Assault



Divine Divinity2

Gothic 3

A

- **Act of War: High Treason (März 06)**
- **Age of Conan (4. Quartal 06)** S. 76
- **Alan Wake (2006)**
- **Alone in the Dark 5 (2006)**
- **Anno 1701 (4. Quartal 06)**
- **Anstoß 2006 (15.02.06)**
- **Auto Assault (1. Quartal 06)**

B

- **Bad Day L.A. (2. Quartal 06)**
- **Baphomets Fluch: Der Engel des Todes (Sommer 06)**

Mit Konsequenz sägt **Baphomets Fluch**-Erfinder Charles Cecil an seinem Ruf als Adventure-Ikone: In einem Interview verteidigte er die umstrittene Aussage, das Point&Click-System sei tot. Dass dem nicht so ist, zeigen Hits von **Runaway** bis **Ankh**. Ungeachtet von Cecils Äußerungen soll **Der Engel des Todes** über eine indirekte Maussteuerung verfügen.

- **Battlefield 2: Euro Force (08.02.06) & Armored Fury (28.03.06)**

Zwei so genannte Booster Packs stellt Digital Illusions für **Battlefield 2** zusammen. Kostenpunkt: 10 Euro pro Stück. Beide enthalten je drei Karten. Die neue Europäer-Fraktion in **Euro Force** kämpft unter anderem vor der Chinesischen Mauer; zur Ausstattung zählen sieben neue Waffen und vier Fahrzeuge. **Armored Fury**, das nur Szenarien auf dem nordamerikanischen Kontinent umfasst, führt zwei neue Flugzeugklassen ein: den Angriffsjet und den Scout-Helikopter.

- **Bloodrayne 2 (10.02.06)**

Ausschließlich als entschärfte Version erscheint das Actionspiel um Vampirin Bloodrayne in Deutschland.

C

- **Caesar 4 (Herbst 06)**
- **Call of Duty 2 (erhältlich)**

Anfang 2006 integriert ein Update für **Call of Duty 2** nachträglich das Anti-Cheat-Tool Punkbuster, das den Mehrspielermodus von Schummlern befreien soll. Der aktuellen Version fehlt ein solches Programm, was zu heftigen Protesten in der Spielergemeinde führte.

- **Call of Juarez (1. Quartal 06)**
- **Civilization 4 Add-on (06)**
- **City Life (April 2006)** S. 79
- **Combat Elite: WW 2 Paratroopers (2. Quartal 06)**
- **Command & Conquer: Die ersten 10 Jahre (Februar 06)**

Auch **Der Tiberiumkonflikt**, **Alarmstufe Rot** und andere ältere **C&C** Folgen aus der Jubiläumssammlung kann man unter Windows XP spielen, wie ein EA-Sprecher gegenüber PC Games bestätigte.

- **Commandos: Strike Forces (06.03.06)**
- **Company of Heroes (3. Quartal 06)**
- **Condemned: Criminal Origins (31.03.06)**

Völlig ungeschnitten will Sega den Shooter **Condemned** in den hiesigen Handel bringen, obwohl er nicht weniger drastische Szenen zeigt, als das zensierte **F.E.A.R.** Dessen Engine verwendet Entwickler Monolith in **Condemned** ein zweites Mal.

- **Crashday (Februar 06)**
- **Crysis (Herbst 06)**
- **CSI: Dimensions of Murder (2. Quartal 06)**

D

- **Da Vinci Experience (2. Quartal 06)**
- **Da Vinci Code (Mai 06)**
- **Dark & Light (06)**
- **Dark Age of Camelot: Darkness Rising (Januar 06)**
- **Dark Messiah of Might & Magic (September 06)** S. 62
- **Dark Sector (3. Quartal 07)**
- **Darkstar One (2. Quartal 06)** S. 74
- **Darsana (2006)**

Aufregende Schlachten mit Bögen, Schwertern, Streitkolben und Äxten verspricht **Darsana**. Der ausschließlich auf Mehrspieler-Partien ausgelegte Ego-Shooter basiert auf einer modifizierten Quake-Engine.

- **Das Eulenberg-Experiment (April 06)**

Der im italienischen Original als Martin Mystere bekannte Wissenschaftler und Abenteurer Adam Quinn durchkreuzt in **Das Eulenberg-Experiment** die fiesen Machenschaften seines Widersachers Dr. Faustus. Klassische Point&Click-Steuerung, detailreiche 3D-Szenarien, vertonte Dialoge und eingestreute Videosequenzen sollen Rätselfreunde erfreuen.

- **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 (Frühjahr 06)**
- **Der Pate (09.03.06)** S. 64
- **Desperados 2 (März 06)**
- **Diabolique (3. Quartal 06)**
- **Die Gilde 2 (2. Quartal 06)**
- **Die Sims 2: Open for Business (März 06)**

Genau wie in den USA lautet **Open for Business** auch hierzulande der offizielle Titel für das nächste **Sims-2**-Add-on. Als Selbstständige betreiben Ihre Zöglinge Restaurants, Blumenläden, Boutiquen und andere Geschäfte, stellen computergelenkte Sims ein und entwickeln neue Produkte.

- **Divine Divinity 2 (2006)**
- **Dragon Age (2007)**
- **Dreamfall (2. Quartal 06)**
- **Driver 4 (3. Quartal 06)** S. 80

Absolut hollywoodreif soll die Hintergrundgeschichte von **Driver 4** werden: Nach 28 Jahren Gefängnis wagt der fast 50 Jahre alte „TK“ eine zweite Karriere als Straßenrennfahrer. Sie lenken den Protagonisten durch Verfolgungsjagden in einem nachgebildeten New York. Anders als der enttäuschende Vorgänger, beschränke **Driver** sich nun fast ausschließlich auf Missionen im Auto, verspricht Entwickler Reflections.

- **DTM Race Driver 3 (24.02.06)** S. 66
- **Duke Nukem Forever (2007)**
- **Dungeons & Dragons Online (März 06)**
- **Dungeon Siege 2: Add-on (2006)**

Dass das **Dungeon Siege-2**-Add-on bald enthüllt werden soll, verriet Chefentwickler Chris Taylor in einem Newsletter, ohne jedoch inhaltliche Details zu nennen.

E

- **El Matador (2. Quartal 06)**
- **Elveon (2. Quartal 07)**
- **Empire Earth 2: The Art of Supremacy (24.02.06)** S. 96
- **Enemy Territory: Quake Wars (2006)**
- **EQ: Prophecy of Ro (2. Quartal 06)**

Zum ersten Mal in der Welt von **Everquest** dürfen Spieler in **Prophecy of Ro** Türen, Wände, Türme und ähnliche Objekte in der Landschaft zerstören. Zusätzlich umfasst das Add-on 30 Missionen, 25 Kreaturen, sieben Zonen, sechs kleinere Instanzen sowie weitere Talente und Zaubersprüche.

- **EQ2: Kingdom of Sky (21.02.06)**

Parallel im Handel und als Bezahl-Download bringt Sony Online **Kingdom of Sky** auf den Markt, das zweite Add-on zu **Everquest 2**. Die Spieler sehen sich einer Bedrohung durch Drachen und Aviaks, Bewohner eines Wolkenreiches, ausgesetzt. Mit der Erweiterung steigt die Levelgrenze auf 70. 25 neue Gegner sollen Abenteurer fordern. Erstmals aktivieren die Entwickler parallel zum Add-on-Start Server, auf denen sich Spieler auch außerhalb abgeschlossener Arenen Spieler-gegen-Spieler-Duelle liefern können.

- **Evolution GT (01.03.06)**

F

- **Faces of War (März 06)**
- **Fallout 3 (2006)**
- **FIFA 07 (Oktober 06)**
- **FIFA Road to World Cup (Mai 06)**
- **Ford Street Racing (Februar 06)**
- **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (März 06)** S. 78

G

- **Geheimakte Tunguska (2. Quartal 06)**
- **Ghost Recon: Advanced Warfighter (März 06)**
- **Ghost Wars (Frühjahr 06)**
- **Girlzz - Life's a Party (2. Quartal 06)**
- **Gothic 3 (2006)**

Gothic 3 soll laut neuesten Bekundungen von Entwickler Piranha Bytes „ein schönes Spiel für die sonnigere Hälfte des Jahres“ werden. Kai Rosenkranz, unter anderem verantwortlich für die Vertonung, gab im Gespräch mit der Fanseite WorldofGothic.de zu, dass man machen eine Veröffentlichung vor dem zweiten Quartal 2006 unwahrscheinlich.

- **Grand Theft Auto 4 (2007)**

Unbestätigten Presseberichten aus England zufolge, ist London der Schauplatz von **Grand Theft Auto 4**. Aufgeteilt sei die Stadt in Nord-, Ost-, Süd- und Westdistrikte. Die Quelle gibt sich als Rockstar-Mitarbeiter aus, will jedoch anonym bleiben. Ein Argument für die britische Hauptstadt: Liberty City, Vice City und San Andreas, die Szenarien der letzten drei **GTA**-Folgen, waren bereits im Ur-**GTA** enthalten – damals erweiterte ein Add-on das Spiel um London. Für die Playstation 3 sei eine Veröffentlichung im vierten Quartal 2006 geplant. Wie bei den Vorgängern dürfte die PC-Version ein halbes Jahr später erscheinen.

- **GTR 2 (Sommer 06)**

Ein noch realistischeres Fahrgefühl will die Rennsimulation **GTR 2** durch eine überarbeitete Engine vermitteln; zusätzliche Verbesserungen gegenüber dem ausgezeichneten Vorgänger seien dynamische Tag-, Nacht- und Wetterwechsel und ein komplexeres Schadensmodell, so die Ankündigung. Zusätzlich verspricht 10tacle eine neue Grafik-Engine – den ersten Screenshot sehen Sie oben auf dieser Seite.

- **Guild Wars: Factions (2. Quartal 06)**

Die Spielwelt von **Guild Wars** wächst mit dem Add-on **Factions** um einen komplett neuen Kontinent. Durch neue Funktionen sollen auch Fans der ausgedehnten Spieler-gegen-Spieler-Duelle profitieren. In **Factions** dürfen Sie neue Charaktere mit den Klassen Assassin und Ritualist erstellen, beide ebenso wie die beste-

Was macht eigentlich ...

... id Software?

Kein **Doom 4**, kein **Quake 5** – jedenfalls vorerst. John Carmack bekräftigte, dass derzeit ein völlig neues Spiel entstehe. Bereits 2004 hatte Carmack gemeinsam mit Todd Hollenshead den Wunsch geäußert, nach der Fertigstellung von **Doom 3** keine weitere Fortsetzung zu entwickeln.

... Croteam?

Umsetzungen von **Serious Sam 2** sowie ein noch nicht angekündigtes Spieleprojekt stehen derzeit auf der Agenda von Croteam – für **Serious Sam 3** ist vorerst kein Platz.

... Hideo Kojima?



Der durch **Metal Gear Solid** berühmt gewordene Designer denkt offen über einen Online-Ableger seiner beliebten Serie nach: „Wir würden gern ein gehaltvolleres **Metal Gear Online** entwickeln, nachdem wir Meinungen über den Online-Modus von **Subsistence** gesammelt haben. In einigen Jahren würden wir die Idee gern auf der Playstation 3, Xbox 360 oder möglicherweise dem PC realisieren."

... Far Cry (dt.)?

Unabhängig von **Far Cry (dt.)**-Erfinder Crytek aus Coburg entwickelt Ubisoft zwei neue Folgen für die Xbox und Xbox 360. Über ein etwaiges **Far Cry 2** vom ursprünglichen Entwicklerteam ist bislang nichts bekannt. Gerüchten zufolge arbeitet Crytek für EA an einem Shooter namens **Crysis**.

... Dr. Uwe Boll?

Das nächste „Opfer" von Uwe Boll, der bereits einige umstrittene Spiel-Verfilmungen produzierte (**Alone in The Dark**, **House of the Dead**, **Bloodrayne**), könnte die Taktik-Shooter-Serie **Metal Gear Solid** werden: Ihm liege ein von Konami finanziertes Drehbuch vor und er sei unbedingt an einer Verfilmung interessiert.

... Smiling Gator

Ein offenbar nicht ausreichend starkes Zugpferd war die Source-Engine aus **Half-Life 2** für **Twilight War: After the Fall**. Entwickler Smiling Gator musste nach 17 Monaten Entwicklungsarbeit seine Pforten schließen, weil sich kein Investor fand. Die Zukunft des Spiels ist ungeklärt. Fans diskutieren im Online-Forum von TwilightWarHQ.com lebhaft, wie man das Spiel retten könne.


Medieval 2


Jacked


Hellgate: London


Heroes of Might & Magic 5

henden Figurentypen ausstaffiert mit üppigen Spezialfertigkeiten.

H

► **Half-Life 2: Aftermath (24. April 06)**

Das taggenaue Veröffentlichungsdatum für **Aftermath** ist weniger verlässlich, als es zunächst scheint: „Wir streben den 24. April an", sagte Valve-Sprecher Doug Lombardi wörtlich – reichlich Raum für weitere Verschiebungen.

► **Hammer & Sichel (24.02.06)**

► **Heart of Empire: Rome (1. Quartal 06)**

► **Hearts of Iron 2: Doomsday (04.04.06)**

Für rund 20 Euro soll das auch ohne Hauptspiel lauffähige Add-on **Doomsday** eine umfangreiche Kampagne bieten. Hintergrund ist ein Konflikt zwischen Alliierten und einem fiktiven Sowjetbündnis, in dem Sie einen von 175 Staaten lenken. Zu den wichtigsten neuen Features gehört die Spionage. Für Deutschland ist eine komplett übersetzte Version geplant.

► **Hellgate: London (2006)**

► **Heroes of Annihilated Empires (September 06)**

Klingt nach **Spellforce**: Direkt steuern und aufwerten soll man seinen Helden in **Heroes of Annihilated Empires** können, ganz wie in einem Rollenspiel – oder aber riesige Armeen in Echtzeit-Strategie-Manier durch Fantasy-Reiche hetzen. Fliegende Wechsel seien genauso möglich wie Single- und Multiplayer-Part in nur einem der beiden Modi zu absolvieren.

► **Heroes of Might & Magic 5 (30.03.06)**

► **Herr der Ringe Online (2006)**

► **Hitman: Blood Money** S. 20 **(1. Quartal 06)**

I

► **Ice Age 2 (Frühjahr 06)**

Das knuffige Ureichhorn Scrat, heimlicher Star des ersten Films, ist die Hauptfigur der Spielumsetzung von **Ice Age 2**. Vivendi entwickelt ein familienfreundliches Action-Adventure mit einer unverbindlichen Preisempfehlung von rund 20 Euro.

J

► **Jacked (10.02.06)**

Nicht zum Führerscheinentzug, sondern zum Erfolg führt eine ruppige Fahrweise in **Jacked**: Mit hoch gezüchteten Rennmotorädern rempeln Sie sich in illegalen Rennen durch Städte und über Landstraßen. Gegnerische Fahrer lassen sich mit Brecheisen oder Elektroschockern ausschalten; im Anschluss darf die eigene Spielfigur dann auf das erbeutete Zweirad steigen.

► **Jack Keane (1. Quartal 07)**

Anknüpfend an den großen Überraschungserfolg **Ankh** entwickelt Deck 13 ein weiteres Adventure: Durch Witz und ausgefallene Rätsel will das laut Ankündigung „rasante Abenteuer" Jack Keane überzeugen. Weitere Einzelheiten sind derweil aber noch unbekannt.

► **Joint Task Force (2. Quartal 06)**

K

► **King Kong 2 (noch nicht bekannt)**

In den Büros von Ubisoft will eine französische Zeitung Grafikstudien für ein etwaiges **King Kong 2** beobachtet haben. Wenige Tage später wies Ubisoft auf ein vom Film abweichendes Ende im Spiel hin, als wollten sie die Spekulationen anheizen: Erreicht man 250.000 Punkte, kann Kong überleben.

L

► **Loki (noch nicht bekannt)**

M

► **Maelstrom (3. Quartal 06)**

► **Mafia 2 (2006)**

► **Mage Knight Apocalypse (2. Quartal 06)**

► **Marc Ecko's Getting Up (Februar 06)**

► **Medal of Honor: Airborne** S. 71 **(2006)**

► **Medieval 2: Total War (Herbst 06)**

Statt eine neue Epoche auszuprobieren, kehrt Creative Assembly (**Medieval**, **Rome**) ins Mittelalter zurück: **Medieval 2** spielt zwischen 1080 und 1530 nach Christus. Der aus **Rome** bekannte Mix aus Runden- und Echtzeit-Strategie soll durch eine stärkere Handlung und neue Charaktere an Leben gewinnen. Eine wichtige Rolle für das Verhältnis von Völkern untereinander soll die Religion spielen, ähnlich dem **Rome**-Add-on **Barbarian Invasion**. Vor allem die Schlachten profitieren von der bedeutend verstärkten Grafikleistung: Rüstungen und Waffen von Einheiten

Aktion verlängert bis 31.01.2006

Echte AOL DSL Flatrate

9,99 € mtl.

Paket für Sie!

Die AOL DSL Flatpacks® sind da. Unkomplizierte Pakete und eine Flatrate für alle Geschwindigkeiten.

1. Monat kostenlos

AOL DSL Flatpack® Basic

Ideal für den DSL-Einstieg!



1 MBIT schnell

Download: 1.024 kbit/s, Upload: 128 kbit/s

AOL DSL Flatrate 9,99 € mtl.

- AOL DSL-Leitung — 16,99 € mtl.
- DSL-Modem — 0 € mtl. **

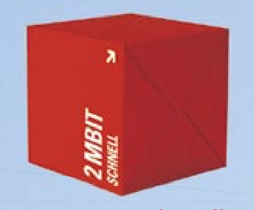
Komplettpreis: 26,98 € mtl.*

- Einmalige DSL-Einrichtungsgebühr von 49,99

1. Monat kostenlos

AOL DSL Flatpack® Comfort

Ideal für schnelles Surfen und Internettelefonie



2 MBIT schnell

Download: 2048 kbit/s, Upload: 192 kbit/s

AOL DSL Flatrate 9,99 € mtl.

- AOL DSL-Leitung — 19,99 € mtl.
- DSL-Modem mit integrierter AOL Phone® Box — 0 € mtl. **
- Internettelefonie AOL Phone® (Günstiger telefonieren über die AOL DSL-Leitung, mit Ihrem herkömmlichen Telefon und ganz ohne PC. Mindestnutzung 0,99 € mtl.)

Komplettpreis: 29,98 € mtl.*

- Keine DSL-Einrichtungsgebühr

1. Monat kostenlos

AOL DSL Flatpack® Professional

Ideal für große und schnelle Downloads!



6 MBIT schnell

Download: 6.016 kbit/s, Upload: 576 kbit/s

AOL DSL Flatrate 9,99 € mtl.

- AOL DSL-Leitung — 24,99 € mtl.
- WLAN Router mit integrierter AOL Phone® Box — 0 € mtl. ** (Kabelloser Surfspaß mit bis zu 7 PCs gleichzeitig.)
- Internettelefonie AOL Phone® (Günstiger telefonieren über die AOL DSL-Leitung, mit Ihrem herkömmlichen Telefon und ganz ohne PC. Mindestnutzung 0,99 € mtl.)

Komplettpreis: 34,98 € mtl.*

- Keine DSL-Einrichtungsgebühr

Mehr Informationen erhalten Sie im Fachhandel, unter www.aol.de/dsl oder ✆ 01805-52 20 (12 Cent/Min.)

unkompliziert und schnell



* Mindestvertragslaufzeit 12 Monate. Verlängerung um 12 Monate, wenn keine Kündigung bis 1 Monat vor Ende der Vertragslaufzeit. Nur als Komplettangebot verfügbar. ** Zzgl. 6,90 € Versandkosten. Hardwarepreis für AOL DSL Flatpack Basic nur gültig, wenn Sie noch keinen DSL-Anschluss haben.

RF Online

Microsoft Flight Simulator 10

Rise of Legends

Rush for Berlin

sind klarer zu erkennen; komplett zerstörbare Städte und eine größere Zahl von Gebäuden, Hügeln und Tälern bereichern die Landschaften.

- ▶ **Metronome (2006)**
- ▶ **Microsoft Flight Simulator 10 (Ende 06)**

Eine auf DirectX 10 basierende Grafik-Engine verhilft dem **Flight Simulator 10** zu brillanten Lichteffekten und Texturen. Missionselemente und Multiplayer-Features sollen den Vorzeigeflieger auch für Spieler interessant machen.

O

- ▶ **Operation Flashpoint 2 (2007)**
- ▶ **Outrun 2006 (März 2006)**
- ▶ **Overclocked (2006)**

P

- ▶ **Pacific Storm (1. Quartal 06)**
- ▶ **Panzer Elite Action (März 06)**
- ▶ **Paraworld (März 06)** ▷ S. 56
- ▶ **Pathologic (1. Quartal 2006)**
- ▶ **Prey (2. Quartal 06)**

- ▶ **RF Online (März 06)**

Drei Rassen, die sich stärker kaum unterscheiden könnten, kämpfen in **RF Online** um die Vorherrschaft auf einem fremden Planeten. Weil man je nach Vorliebe Roboter, Elfen oder Menschen spielen darf, variiert der Stil von magiegeprägter Fantasy bis Sciencefiction mit High-Tech-Waffen. Mehr als eine Million Spieler haben sich in Asien für **RF Online** registriert.

- ▶ **Rise & Fall: Civilizations at War (Juni 06)**

- ▶ **Rush for Berlin (Februar 06)**

S

- ▶ **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (Oktober 06)**
- ▶ **Sabotage (3. Quartal 06)**
- ▶ **Sacred 2 (4. Quartal 06)**
- ▶ **Sam & Max 2 (2006)**
- ▶ **Schwarzenberg (2006)**
- ▶ **Sensible Soccer (15.04.06)**
- ▶ **Sherlock Holmes: The Awaken (Oktober 06)**
- ▶ **Simon the Sorcerer 4 (3. Quartal 06)**
- ▶ **Sin Episodes: Emergence (1. Quartal 06)**
- ▶ **Snow (2006)**
- ▶ **Sparta: Ancient Wars (Ende 06)**
- ▶ **Spellborn (2006)**
- ▶ **Spellforce 2 (Frühjahr 06)**
- ▶ **Splinter Cell 4 (März 06)**
- ▶ **Spore (4. Quartal 06)**
- ▶ **Star Trek Online (2007)**
- ▶ **Star Wars: Empire at War (17.02.06)**

Eine verkaufsfördernde Maßnahme der erfreulichen Art: Zum Verkaufsstart ist zunächst exklusiv eine mit Extras ausgestattete Version von **Empire at War** verfügbar – und zwar ohne Aufpreis gegenüber der Standardfassung, die erst später erscheint. In der aufwändigen Verpackung finden sich als Boni fünf Karten für den Gefechtsmodus, zwei Bildschirmschoner für Windows, Wallpaper, Konzeptzeichnungen sowie ein Extra-Datenträger mit Making-of-Szenen.

- ▶ **Star Wolves 2 (1. Quartal 06)**
- ▶ **Starfall (noch nicht bekannt)**

- ▶ **Monster Madness (1. Quartal 06)**
- ▶ **MX vs. ATV Unleashed (1. Quartal 06)**

N

- ▶ **NBA Live 07 (Oktober 06)**
- ▶ **Need for Speed 10 (Dezember 06)**
- ▶ **Neverwinter Nights 2 (2. Quartal 06)**
- ▶ **NFL Head Coach (01.04.06)**
- ▶ **NHL 07 (September 06)**

Gegen Mehrspieler-Cheater wehren sich 3D Realms und die Human Head Studios bereits präventiv: Punkbuster soll von Beginn an Betrüger aussperren.

- ▶ **Pro Evolution Soccer 6 (November 06)**
- ▶ **Projekt IM (noch nicht bekannt)**

R

- ▶ **Ragnarok 2 (2006)**
- ▶ **Rainbow Six: Lockdown (31.03.06)**
- ▶ **Return to Castle Wolfenstein 2 (2006)**
- ▶ **Rise of Nations 2: Rise of Legends (1. Quartal 06)**
- ▶ **Rogue Trooper (Frühjahr 06)**

Rogue ist ein genetisch verbesserter Elitesoldat und Protagonist der Comicserie **Rogue Trooper**, die Eidos jetzt als PC-Spiel umsetzt. Der Taktik-Shooter verknüpfe Action- und Stealth-Elemente und besteche vor allem durch Vielfalt: Drei Biochips mit digitalisierten Fähigkeiten sollen den Helden mit einem großen Arsenal unterschiedlicher Kampftechniken sowie einer Vielzahl experimenteller Waffen ausstatten.

In Kürze erhältlich

Diese Spiele kommen in den nächsten vier Wochen auf den Markt.

JANUAR

Fr. 27. **Torino 2006**
2K Sports | Sport-Simulation | 40,-

FEBRUAR

Mi. 01. **Dark Age of Camelot**
Flashpoint | Online-Rollenspiel | 20,-

Mi. 08. **Battlefield 2: Euro Force**
EA | Mehrspieler-Shooter | 10,-

Fr. 10. **Bloodrayne 2**
THQ | Action-Adventure | 40,-

Jacked
Sproing | Action-Rennspiel | 20,-

Mi. 15. **Anstoß 2006**
Ascaron | Sport-Manager | 35,-

Do. 16. **The Regiment**
Konami | Taktik-Shooter | 40,-

Fr. 17. **Star Wars: Empire at War**
Activision | Echtzeit-Strategie | 50,-

Di. 21. **EQ2: Kingdom of Sky**
Ubisoft | Online-Rollenspiel | 45,-

Do. 23. **Tycoon City New York**
Atari | Aufbau-Strategie | 50,-

Fr. 24. **DTM Race Driver 3**
Codemasters | Rennspiel | 50,-

Empire Earth 2: The Art of Supremacy
Vivendi | Echtzeit-Strategie | 20,-

Hammer & Sichel
CDV | Runden-Strategie | 35,-

SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
Vivendi | Taktik-Shooter | 20,-

AUSSERDEM IM FEBRUAR

Command & Conquer: Die ersten 10 Jahre
EA | Echtzeit-Strategie | 45,-

Crashday
Atari | Action-Rennspiel | 40,-

Ford Street Racing
Empire | Rennspiel | 30,-

Marc Ecko's Getting Up
Atari | Action-Adventure | 50,-

Tony Hawk's American Wasteland
Dtp | Funsport | 40,-

True Crime: New York City
Dtp | Action-Adventure | 40,-

Wintersport Pro 2006
Crimson Cow | Sportsimulation | 30,-









- Stargate: SG1 - The Alliance (2006)
- Stranger (2. Quartal 06)
- Stranglehold (2006)
- Sudden Strike 3: Arms for Victory (2006)
- Supreme Commander (2007) S. 44
- SWAT 4: The Stetchkov Syndicate (24.02.06)
- Sword of the Stars (2. Quartal 06)

T

- Tabula Rasa (Frühjahr 2006) S. 77
- Team Fortress 2 (2007)
- Test Drive Unlimited (Juni 06)
- The Elder Scrolls 4: Oblivion (Ende März 06) S. 34

Auf nur einem Datenträger veröffentlicht Take 2 das Rollenspiel-Epos **Oblivion**. Ein Mitglied des Entwicklerteams enkräftete durch seine Aussage im offiziellen Forum das Gerücht, das vierte **Elder Scrolls** benötige vier Silberlinge.

- The Regiment (16.02.06)
- They Hunger: Lost Souls (2006)
- Timeshift (März 06)
- Titan Quest (2. Quartal 06)
- Tomb Raider: Legend (1. Quartal 06)
- Tony Hawk's American Wasteland (Ende Februar 06)
- Tony Tough 2 (1. Quartal 06)
- Torino 2006 - Olympia (27.01.06) S. 104
- Tortuga (April 06)
- True Crime: New York City (Februar 06)

Statt wie im Vorgänger einen weißen Polizisten in Los Angeles, mimen Sie jetzt einen New Yorker Undercover-Cop, der rund um Central Park und Times Square das Gesetz vertritt – und die Vorschriften dabei sprichwörtlich mit Füßen tritt. Der Protagonist hat sich Rache auf die Fahnen geschrieben, nachdem sein Mentor einem Attentat zum Opfer fiel. Es gibt mehr begehbare Gebäude als in **GTA San Andreas**, und auch in Sachen Angriffsvielfalt hat **True Crime** mehr zu bieten. Für eine passende Atmosphäre sorgen zudem prominente Sprecher wie Christopher Walken, Mickey Rourke und Lawrence Fishburne.

- Two Worlds (3. Quartal 06) S. 75

Nicht **Earth 2170**, sondern das Rollenspiel **Two Worlds** ist das nächste Spiel von Reality Pump (**Earth**-Serie). Besondere spielerische Freiheit soll ein Hauptmerkmal des **Gothic**-Kontrahenten sein: Man könne alle Fähigkeiten ohne Klassenbeschränkungen erlernen und frei zwischen guten und bösen Taten wählen. Held von **Two Worlds** ist ein in der ganzen Fantasy-Welt bekannter Kopfgeldjäger, der in eine laut Hersteller „wendungsreiche und spannende" Geschichte verwickelt wird. Alle Entscheidungen sollen sich dank einer globalen künstlichen Intelligenz, die Beziehungen in der Bevölkerung simuliert, auf die Haltung der Mitbürger gegenüber dem Spieler auswirken. Reality Pump verspricht sorgfältig ausgearbeitete Charaktere, damit die Handlung Emotionen weckt und Aktionen an Tragweite gewinnen.

- Tycoon City New York (23. Februar 06) S. 60

U

- Übersoldier (2007)
- Ubisoft-Shooter (2007)
- UFO: Afterlight (noch nicht bekannt)
- Undercover Encounter (2006)
- Unreal Tournament 2007 (2. Quartal 06)

Zuerst auf dem PC, dann auf der Playstation 3 soll **UT 2007** erscheinen. Das Spiel sei kein Starttitel der Sony-Konsole, beteuerte Produzent Jeff Morris. Bereits vor der PC-Veröffentlichung soll man die Neuerungen in einer spielbaren Demo begutachten dürfen.

V

- Vanguard: Saga of Heroes (2006)

W

- War Front (2. Quartal 06)
- War Leaders: Clash of Nations (2007)
- War on Terror (17. März 06)
- Warhammer: Mark of Chaos (Herbst 06)
- Wildlife Park 2 (1. Quartal 06)
- Wintersport Pro 2006 (Februar 06)
- Winx Club (2. Quartal 06)
- World of Warcraft: Burning Crusade (4. Quartal 06)

Die Gedanken sind frei ...

GMX Highspeed-Freiheit: DSL-Flatrate 1 Jahr kostenlos!*

Aktion wegen großer Nachfrage verlängert bis 28.2.2006!

- GMX DSL_Flat ab 4,99 Euro/Monat*, in den ersten 12 Monaten kostenlos!*
- DSL-Modem oder WLAN-Router kostenlos!*
- Bis zu 6.016 kBit/s schnell surfen!
- Supergünstige DSL-Telefonie möglich!
- NEU: Norton Internet Security™ Online – die neue 2006er Version 6 Monate kostenlos dazu!*

WLAN-Router ab

0,– Euro *





Jetzt informieren und bestellen: www.gmx.de



0180 - 500 23 14



Greatest Hits

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Einzelspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	-	Need for Speed Most Wanted
2	(2)	-	Call of Duty 2
3	(3)	-	Age of Empires 3
4	(5)	▲	Half-Life 2
5	(4)	▼	F.E.A.R.
6	(6)	-	GTA San Andreas
7	(8)	▲	Civilization 4
8	(7)	▼	Gothic 2
9	(9)	-	Far Cry (dt.)
10	(12)	▲	C&C Generäle
11	(15)	▲	Schlacht um Mittelerde
12	(13)	▲	Warcraft 3
13	(11)	▼	Quake 4 (dt.)
14	(14)	-	Diablo 2
15	(10)	▼	X3: Reunion



Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Mehrspieler

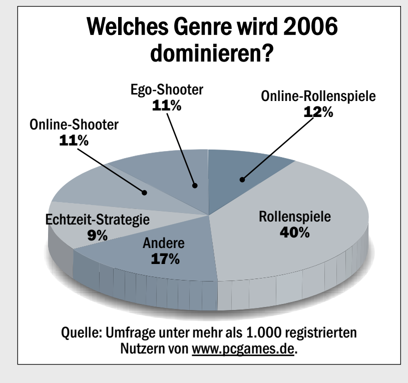
Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	-	Counter-Strike Source
2	(2)	-	Battlefield 2/Special Forces
3	(3)	-	World of Warcraft
4	(6)	▲	Call of Duty 2
5	(5)	-	Warcraft 3/Frozen Throne
6	(4)	▼	Diablo 2
7	(8)	▲	UT 2004 (dt.)
8	(7)	▼	Call of Duty
9	(10)	▲	Age of Empires 3
10	(9)	▼	C&C Generäle

Top 10 Deutschland

	Titel
1	Need for Speed Most Wanted
2	Age of Empires 3
3	World of Warcraft
4	Call of Duty 2
5	Die Sims 2
6	Civilization 4
7	Guild Wars
8	Fußball Manager 2006
9	F.E.A.R.
10	Die Sims 2: Nightlife

Quelle:





Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.



JOWOOD

Spellforce und Gothic gehen online

Mit einem Knaller wartete Publisher Jowood während einer außerordentlichen Hauptversammlung auf: Es sei geplant, dass zu **Gothic** und **Spellforce** reinrassige Online-Rollenspiel-Ableger erscheinen. Nachfolger für Einzelspieler-Fans soll es ebenfalls geben. Zusätzlich werde **Gothic** für Konsolen umgesetzt. Für 2006 bestätigte das Unternehmen Add-ons zu **Gilde 2** und **Panzer Elite Action**, sowie die Spiele **Spellforce 2.5**, **Hotel Gigant 2** und **Ski Racing 2007**.

VALVE SOFTWARE

Steam ein voller Erfolg

Im abgelaufenen Jahr 2005 wurden rund 50 Milliarden Minuten auf dem Online-Dienst Steam von Valve Software (u. a. **Counter-Strike Source**) gespielt. Eine Einzelperson müsste für diesen Wert mehr als zwei Millionen Jahre vor dem PC sitzen. Außerdem übertrug das System zehn Millionen Gigabyte Daten. Das entspricht dem Fassungsvermögen von 125.000 80-Gigabyte-Festplatten. All diese Zahlen gab Valve zum Jahreswechsel bekannt.

REKLAME IN SPIELEN

Werbenetzwerk wächst

Die Spiele-Vertriebsfirma THQ ist der 27. Teilnehmer im Werbenetzwerk der Massive Incorporated. Dieses Unternehmen stellt bezahlte Werbung in Spielen online, indem es ein Programm nutzt, das Texturen in der Software tauscht. Die Reklame taucht dann beispielsweise auf Werbetafeln, PC-Monitoren und anderen geeigneten Flächen auf. Mitglieder des Massive-Netzwerks sind unter anderem Atari, Codemasters, Eidos, Sony Online, Take 2, Ubisoft und Vivendi Universal.

METAL GEAR SOLID 4

Kommt Solid Snake für den PC?

Der Taktik-Shooter **Metal Gear Solid 4**, von dem ein erster Playstation-3-Trailer für Aufsehen sorgte, sei auch für PC und Xbox 360 technisch machbar. Das erklärte Chefentwickler Hideo Kojima in einem Interview mit dem Online-Magazin Xbox365.com, nachdem das Video von vielen neidisch beäugt worden war.



GRAUER PANTER Metal Gear Solid-Hauptfigur Snake scheint ein wenig in die Jahre gekommen zu sein.



PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Topspiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:

- Vollversion Hitman 4: Blood Money
- Hochwertiger Hitman-Alukoffer

Wie kann ich mitmachen?

Am PC Games Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Hitman 4

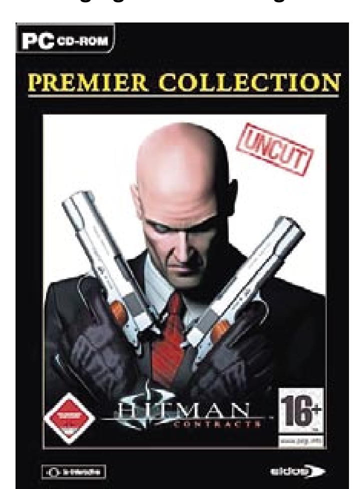
Blood Money | PC Games gab fünf Lesern die Chance, das neue Abenteuer von Nummer 47 einen Tag lang Probe zu spielen.

Normalerweise bekommen nur seine Opfer weiche Knie. Doch an diesem Samstag hat der berühmte Auftragskiller 47 allen Grund, selbst vor Angst zu zittern. Denn PC Games lud fünf kritische Leser in die Redaktion ein, die anhand einer spielbaren Version die Stärken und Schwächen des vierten **Hitman**-Abenteuers schonungslos aufdecken sollen. Während Patrick Deak aus Nürnberg gerade mal ein paar Kilometer von unseren Fürther Redaktionsräumen entfernt wohnt, hatten es die übrigen vier Bewerber ein ganzes Stück weiter. Marko Sauer reiste für den Beta-Test extra aus Chemnitz an, Oliver Ziegler tuckerte mit der Bahn aus dem schwäbischen Jettingen ins Frankenland, Torsten Heckmann trat die Reise aus Erbach (Hessen) an und Constantin Gülich verbrachte gar über vier Stunden im Zug von Oberhausen (Oberbayern) in die Stadt an der Pegnitz.

Nach einer kleinen Stärkung folgt um Punkt 10:30 Uhr das Missions-Briefing durch die International Contract Agency (ICA). Der italienische Star-Tenor Alvaro D'Alvade und sein bester Freund, der amerikanische Botschafter im Vatikan, lassen durch widerliche Kinderpornografie die Kassen klingeln. Das kann nicht länger toleriert werden. Deshalb soll Agent 47 den beiden Schmutzfinken das perverse Handwerk legen. Als Tatort wurde die Pariser Oper gewählt. Dort probt D'Alvade gerade Puccinis **Tosca**, während ihm sein Spezi von der gut bewachten Loge aus zujubelt. Bevor Marko Sauer zur Tat schreitet, investiert er viel Zeit in die Waffenauswahl. Da er unter den rund 35 Knarren seinen Liebling, die schallgedämpfte Silverballer, nicht entdecken kann, entscheidet er sich für die MP5. Außerdem rüstet er die Pistole für ein paar Dollar durch einen Schalldämpfer auf. Besonders Oliver Ziegler, der das Scharfschützengewehr eingepackt hat, zeigt sich von diesem neuen Feature begeistert: „Das verleiht dem Hitman eine gewisse Individualität. Endlich kann man das Arsenal ganz den eigenen Wünschen anpassen.“

Hitman: Contracts

Im Vorgänger Contracts finden Sie interessante Details über die Vergangenheit des Auftragskillers heraus.



Mit dem dritten Teil verabschiedete sich der schwedische Entwickler IO Interactive von einer zusammenhängenden Story. Stattdessen rückte die Person, der Hitman selbst, in den Mittelpunkt. In einer Reihe von Rückblenden erfährt der Spieler mehr über Agent 47 und wie er einst aus der fiesen Nervenanstalt seines Schöpfers Dr. Orthmeyer entkam. Wer **Hitman: Contracts** noch nicht kennt und sich auf **Blood Money** einstimmen möchte, sollte unbedingt zugreifen. Das dritte Abenteuer kostet nämlich nur noch 10 Euro und macht nach wie vor mörderisch viel Spaß.



VERSTECKSPIEL Agent 47 hat mit dem Hammer einen Wachmann erledigt. Damit dessen Kollegen keinen Verdacht schöpfen, schleift er den Körper in einen Abstellraum.

»Beeindruckend!«



NAME: Torsten Heckmann
ALTER: 35 Jahre
BERUF: Bierbrauer, Webmaster www.shooterplanet.de
LIEBLINGSSPIEL: Far Cry (dt.), Serious Sam

TORSTEN: „Besonders was die Atmosphäre anbelangt, gefällt mir **Blood Money** viel besser als **Hitman: Contracts**. Durch den bombastischen Soundtrack wirken die einfallsreichen Szenarien äußerst bedrohlich. Allerdings empfand ich den Schwierigkeitsgrad schon als ziemlich happig. Hoffentlich werden die ersten Missionen noch ein bisschen einsteigerfreundlicher gestaltet.“



UNGEBETENER GAST Hier haben wir uns als Weihnachtsmann verkleidet und kreuzen auf der feuchtfröhlichen Party eines Rotlicht-Moguls auf, dessen letztes Stündchen geschlagen hat.

Geldsorgen

Wenige Sekunden später betritt der Hitman im bekannten schwarzen Anzug das Foyer des Opernhauses und mischt sich unauffällig unter eine Touristengruppe. Auch wenn „Ohs“ und „Ahs“ in der Runde ausbleiben, zeigen sich die Beta-Tester von der überarbeiteten Glacier-Engine angetan: „Bei der Grafik hat **Blood Money** einen großen Schritt nach vorn gemacht“, findet Constantin Gülich. „Besonders die detaillierten Gesichter und das Bump Mapping gefallen mir. Was jedoch die Spiegelungen anbelangt, ist **Splinter Cell 3** noch immer einsame spitze.“ Bemerkenswert: Kein Teilnehmer greift sofort zur Waffe und beginnt wild um sich zu ballern. Jeder will so verdeckt wie möglich agieren. Und das aus einem sehr guten Grund: Denn **Hitman: Blood Money** belohnt behutsames Vorgehen mit Geld. Je weniger Aufsehen Sie erregen, desto mehr Kohle wird Ihrem Konto gut geschrieben. Sprich, Sie können sich in der nächsten Mission eine bessere Ausrüstung leisten und womöglich sogar noch einen nützlichen Tipp zur Lösung des Einsatzes kaufen. Auch fällt es den Behörden schwerer, ein Täterprofil vom Hitman zu erstellen. Immer wieder sehen Sie in den Levels Steckbriefe Ihres Alter Egos, die im Laufe der Zeit präziser werden. Erkennen Sie darauf irgendwann den Glatzenträger, sollten Sie unbedingt ganz schnell eine neue Identität kaufen. Denn sonst fliegt Ihre Deckung bereits nach wenigen Metern auf. Sie sehen also, Geld spielt wie im richtigen Leben auch in **Hitman: Blood Money** eine ziemlich große Rolle ...

Das Phantom der Oper

Wie bereits in den Vorgängern, gibt es auch im vierten Teil der Serie wieder etliche Lösungswege pro Level. So verfolgt beinahe jeder Teilnehmer eine andere Taktik. Torsten steuert zum Beispiel die Katakomben des Opernhauses an: „Ich will hinter die Bühne gelangen und dort die Waffe, mit der D'Alvade im dritten Akt erschossen wird, gegen eine echte Knarre austauschen.“ Clever! Zunächst muss aber erstmal ein Bühnenarbeiter-Outfit her, damit der Hitman hinter den Kulissen

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über: Hitman: Blood Money

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

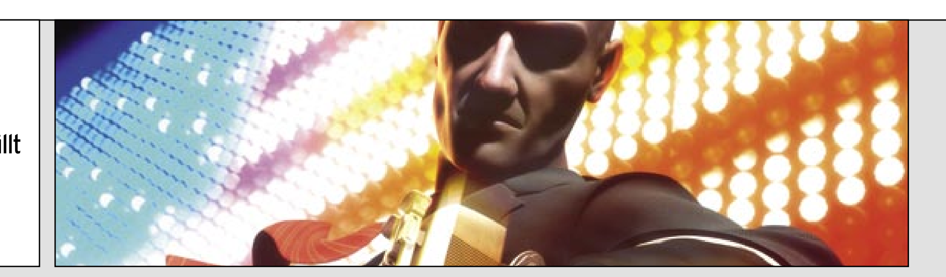


Erwartungen übertroffen

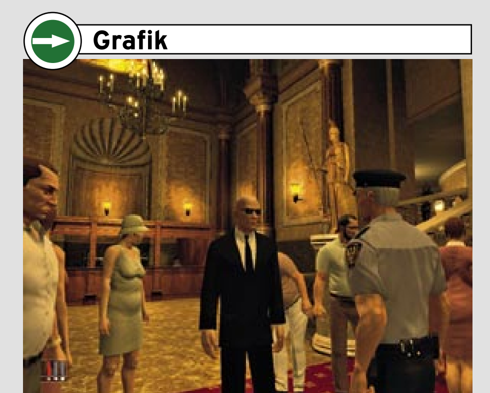
Erwartungen erfüllt



Erwartungen nicht erfüllt



Grafik



Leser: Auch wenn sich alle Leser einig waren, dass **Splinter Cell 3** eine ganze Spur besser aussieht als **Blood Money**, zeigte man sich mit der Grafik zufrieden. Die Schauplätze wurden mit viel Liebe zum Detail nachgebildet und die Spielfiguren wirken recht lebendig.

PC Games: Die verbesserte Glacier-Engine brennt zwar kein Grafikfeuerwerk ab, setzt die Levels aber sehr stimmungsvoll in Szene.

Taktische Möglichkeiten



Leser: Dank der zahlreichen Lösungswege spornt **Blood Money** zum mehrmaligen Durchspielen förmlich an. Besonderes Lob ernteten dabei die neuen Nahkampffähigkeiten des Hitman und die Möglichkeit, Schlösser aufzusprengen.

PC Games: Die Handlungsfreiheit ist in der Tat enorm. Kaum jemand löste die Levels auf die gleiche Art und Weise.

Mehr Geld für weniger Opfer



Leser: Das System nehmen alle begeistert an. Endlich wird man dazu motiviert, den Hitman nur im Notfall zu äußersten Mitteln greifen zu lassen, da man dann ja weniger Geld erhält. Somit steigt auch der Schwierigkeitsgrad und man gibt sich mehr Mühe, verdeckt zu operieren.

PC Games: Ohne Geld läuft in **Blood Money** reichlich wenig. Selbst Ihre Ausrüstung müssen Sie erst kaufen.

Bild-im-Bild-Feature



Leser: Eigentlich ist dieses Feature eine gelungene Neuerung, da im Gegensatz zu den Videos in **Contracts** nicht der Spielfluss ins Stocken gerät. Schade nur, dass sich alle paar Minuten dieselben Szenen in dem Bildausschnitt wiederholen, was etwas nervt.

PC Games: Missionsrelevante Informationen blendet **Blood Money** in einem Extra-Bildschirm ein, während das Spielgeschehen weiterläuft.

Atmosphäre



Leser: Hitman: Blood Money baut von der ersten Minute an eine sehr bedrohliche Atmosphäre auf. Eine wichtige Rolle spielt dabei der orchestrale Soundtrack, der perfekt zu den jeweiligen Szenarien passt.

PC Games: Ein Spiel wie **Hitman: Blood Money** lebt von dichter Atmosphäre. Diese wird durch Jesper Kyds klassische Kompositionen zusätzlich verstärkt.

Künstliche Intelligenz



Leser: Die künstliche Intelligenz hat sich gegenüber **Hitman: Contracts** noch nicht wesentlich verbessert. Die Gegner reagieren stellenweise recht unglaubwürdig auf Agent 47. Auch scheint es niemanden zu stören, wenn sich der Hitman auffällig benimmt.

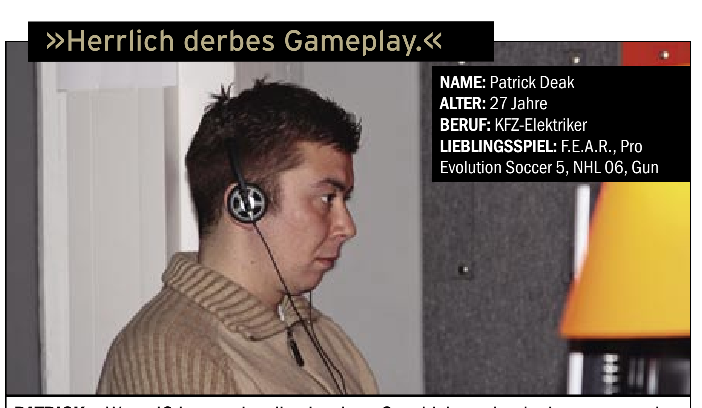
PC Games: Bei der gespielten Version handelte es sich um eine sehr frühe Fassung. Zum Release soll die KI deutlich stärker sein.

»Geniale Fortsetzung.«



MARKO: „Im Großen und Ganzen bin ich mit der gespielten Version sehr zufrieden. Für verbesserungswürdig halte ich die KI. Die Gegner machen einem das Leben als Attentäter manchmal einfach zu leicht."

»Herrlich derbes Gameplay.«



PATRICK: „Wenn IO Interactive die einzelnen Geschichten durch eine spannende Story verknüpft, wird **Blood Money** der beste Teil der Serie. Nicht zuletzt wegen der einmaligen Schauplatzwahl."

nicht auffällt. Ein Handwerker im Keller kommt Torsten gerade recht. Während der Typ nichts ahnend Bretter an die Wand nagelt, zückt Nummer 47 die Klaviersaite – das Opfer sinkt lautlos zu Boden. Jetzt noch schnell die Klamotten wechseln und die Leiche in der nebenstehenden Tonne entsorgen und weiter geht's. In den dunklen Gängen vernimmt man bereits aus der Ferne **Tosca**. „Wahnsinn, die Arien erzeugen eine ganz besonders bedrohliche Atmosphäre", kommentiert der 35-jährige die Situation. Kurz darauf erreicht unser Attentäter die Umkleidekabinen. Dummerweise hockt ausgerechnet vor dem Zimmer des Soldaten, der im Stück D'Alvade hinrichtet, ein Wachmann. „Ich warte kurz, vielleicht steht der Typ mal auf." Und tatsächlich. Der Aufpasser muss aufs Klo und verschwindet. Torsten sprintet zum Raum, knackt das Schloss und versteckt sich im Kleiderschrank. Durch einen Spalt behält er die Umgebung im Auge und verharrt gebannt, bis der Sänger Pause macht, die Schreckschusspistole auf dem Tisch ablegt und wieder geht. Blitzschnell erfolgt der Austausch. „So, jetzt brauche ich mich nur noch um den Botschafter zu kümmern. Den will ich mit dem Kronleuchter erlegen." Gesagt, getan. Durch das Treppenhaus geht's zum Dachboden, wo Torsten eine Bombe mit Fernzünder platziert: „Mal sehen, ob meine Rechnung aufgeht." Ohne dass jemand Verdacht schöpft, steuert das Phantom der Oper den Zuschauerraum an, um sein Werk zu genießen. Plötzlich öffnet sich ein zusätzliches Bild, auf dem man erkennt, wie D'Alvade erschossen wird – die Fernsehserie **24** lässt grüßen. Jeder hält die Todesszene zunächst für eine ganz famose schauspielerische Leistung. Da der Tenor aber regungslos am Boden liegen bleibt, sehen seine Kollegen nach ihm und erkennen, was passiert ist. Bestürzt springt der Botschafter in der Loge auf und stürmt zu seinem Freund. Torsten zückt den Zünder. Ausgerechnet unter der Lampe stolpert der Politiker und fällt hin. Perfekt! Mit einem lauten Knall rast der Leuchter gen Erde und begräbt den Mann unter sich. Noch glaubt jeder an einen Unfal. Agent 47 schlendert seelenruhig zum Ausgang ...

Tatort: Bühne

Doch Torsten hat nicht als erster den Level bewältigt. Bereits einige Minuten vor ihm triumphierte Oliver. Er schloss die Mission mit der passablen Wertung „Killer" ab und schaltete D'Alvade ganz im Stile des Hitchcock-Klassikers **Der Mann, der zuviel wusste** aus. In dem Moment, als auf der Bühne der Schuss aus der Attrappe fällt, drückte er im Rang mit dem Scharfschützengewehr ab. Eine interessante Variante probiert unterdessen Constantin aus. Er hat den Schauspiel-Soldaten in der Garderobe mit der Betäubungsspritze ausgeschaltet und dessen Uniform angezogen. Doch als er D'Alvade auf der Bühne drehbuchkonform hinrichten will, verhaspelt er sich bei der Waffenauswahl und greift zur Attrappe. Als er schließlich den echten Colt zückt, ist es bereit zu spät und Wachleute eilen herbei. „Oh Mann, wie doof. Fast hätte ich es geschafft." Da in der Beta-Version die Speicherfunktion noch nicht eingebaut ist, bleibt Constantin nichts weiter übrig, als von vorn anzufangen. Auch einige seiner Kollegen ereilt dieses Schicksal immer wieder. Glücklicherweise kann man im fertigen **Hitman: Blood Money** an jeder beliebigen Stelle seinen Spielstand sichern.

Verbesserungswürdige KI

Nach fast zwei Stunden haben schließlich alle fünf Leser den komplexen Level abgeschlossen. Zeit für die verdiente Mittagspause. Bei leckerer Hawaii-Pizza ziehen die Tester ein erstes Resümee. Einstimmig loben sie den stimmungsvoll inszenierten Schauplatz und die dichte Atmosphäre. Auch das neue Geld-Feature findet großen Anklang. Denn auf diese Weise wird verhindert, dass man sprichwörtlich die Sau raus lässt. Weniger gut kam dafür die künstliche Intelligenz weg: „Irgendwie stört es niemanden, wenn ich mich verdächtig be-

»Ein düsteres Abenteuer.«



OLIVER: „**Blood Money** ist ein gelungener Mix aus **Silent Assassin** und **Contracts**. Ich kann den vierten Teil jedem **Hitman**-Fan nur empfehlen. Mich hat er von der ersten Minute sofort in seinen Bann gezogen."

»Gänsehaut ist garantiert.«

NAME: Constantin Gülich
ALTER: 19 Jahre
BERUF: Schüler 12. Klasse
LIEBLINGSSPIEL: Hitman 3, Splinter Cell 1-3, Gothic

CONSTANTIN: „**Blood Money** trifft genau meinen Geschmack. Selbst nach mehrmaligem Durchspielen, wurden die beiden Levels nicht ein bisschen langweilig. Den unzähligen Lösungsmöglichkeiten sei Dank. Schade nur, dass Gegner nicht auf Blutlachen reagieren."

EIN PIEKS MIT FOLGEN Mit der Giftspritze schalten wir einen Schauspieler aus, um an dessen Kostüm zu kommen. So werden wir auf der Bühne nicht entdeckt.

nehme und beispielsweise wie ein Irrer durch den Level renne", bemängelt Constantin. Und Marko hatte das Problem, dass er in einer dunklen Loge stand, die Pistole zog und sofort Polizisten im Parkett auf ihn schossen: „Das ist nicht besonders glaubwürdig. Die können mich doch gar nicht gesehen haben." Patrick findet die KI hingegen ziemlich ausgereift. Nur dass gleich alle Wachen aus dem gesamten Level herbeieilen, wenn man mal jemanden etwas lauter um die Ecke bringt, sollte bis zur Veröffentlichung im Frühjahr geändert werden. Recht hat er!

Schöne Bescherung

Ein völlig anderes Szenario erwartet die Teilnehmer beim nächsten Einsatz. In den verschneiten Rocky Mountains steigt die feuchtfröhliche Weihnachtsfeier eines Rotlicht-Moguls. Dieser erpresst Schauspieler und Politiker mit schmutzigen Sex-Videos. Damit das endlich ein Ende nimmt, entsendet die ICA Agent 47. Er soll den Typen kaltstellen. Im Nikolauskostüm schleicht sich Patrick auf die Party. Überall rennen leicht bekleidete Damen herum, die der 27-jährige am liebsten in eines der etlichen Liebesnester entführen würde: „Schade, dass das nicht funktioniert. Aber der Hitman ist halt nicht Duke Nukem." Also widmet er sich wieder seiner Zielperson, der dummerweise ein kleiner Kläffer auf Schritt und Tritt folgt. Kurz: Die Töle muss weg. In der Küche stößt Patrick auf eine Wurst, die er mit der Giftspritze zu einem tödlichen Leckerli umfunktioniert. Was in der nächsten Szene mit dem Hund geschieht, können Sie sich ja denken. Für den Zuhälter verschwendet Patrick keine Kugel. Ihn erledigt er mit Agent 47s neuen Nahkampffähigkeiten. Neben einer fiesen Kopfnuss kann der Glatzenträger seine Opfer diesmal schubsen. Praktisch, dass der Erpresser gerade nichts ahnend an einem Geländer lehnt – vor einem Abgrund ... Wie würden Sie vorgehen? Voraussichtlich ab April können Sie sich als Hitman versuchen. Dann soll **Blood Money** im Laden stehen. (bb)

INTERVIEW MIT SVEN LIEBOLD

„Agent 47 hat eine Kunsthaarallergie."

PC Games: Unsere Leser legen Wert auf Story-Elemente. Werden die Missionen nur aneinandergereiht oder gibt es eine richtige Geschichte? Wenn ja, worum geht es?

Liebold: „Da die Story ein absolutes Kernstück in **Blood Money** sein wird, wollen wir möglichst nur wenige Details vorab verraten, um den Spielern nicht den Spaß zu nehmen. Soviel sei allerdings gesagt: Die ICA bekommt mächtig Konkurrenz durch eine zweite Agentur, die das tödliche Auftragskillergeschäft für sich allein haben möchte. Die Lage eskaliert und artet in einen regelrechten Kleinkrieg aus, gespickt mit Intrigen, Verrat und interessanten Überraschungen. Viele Zwischensequenzen treiben die Story voran und man wird mit seinen Aufträgen immer mehr in den Streit hineingezogen. Ein witziges Detail möchte ich aber den Lesern nicht vorenthalten: Im Laufe des Spiels trifft man auf einen FBI-Agenten, der gern an Damenunterwäsche schnuppert." (lacht)

PC Games: Warum tarnt sich der Hitman eigentlich nie mit einer Perrücke, das wäre doch die billigste Variante?

Liebold: „Agent 47 hat eine Kunsthaarallergie und atmet durch seinen auftätowierten Strichcode im Nacken."



SVEN LIEBOLD ist Pressesprecher bei Eidos.

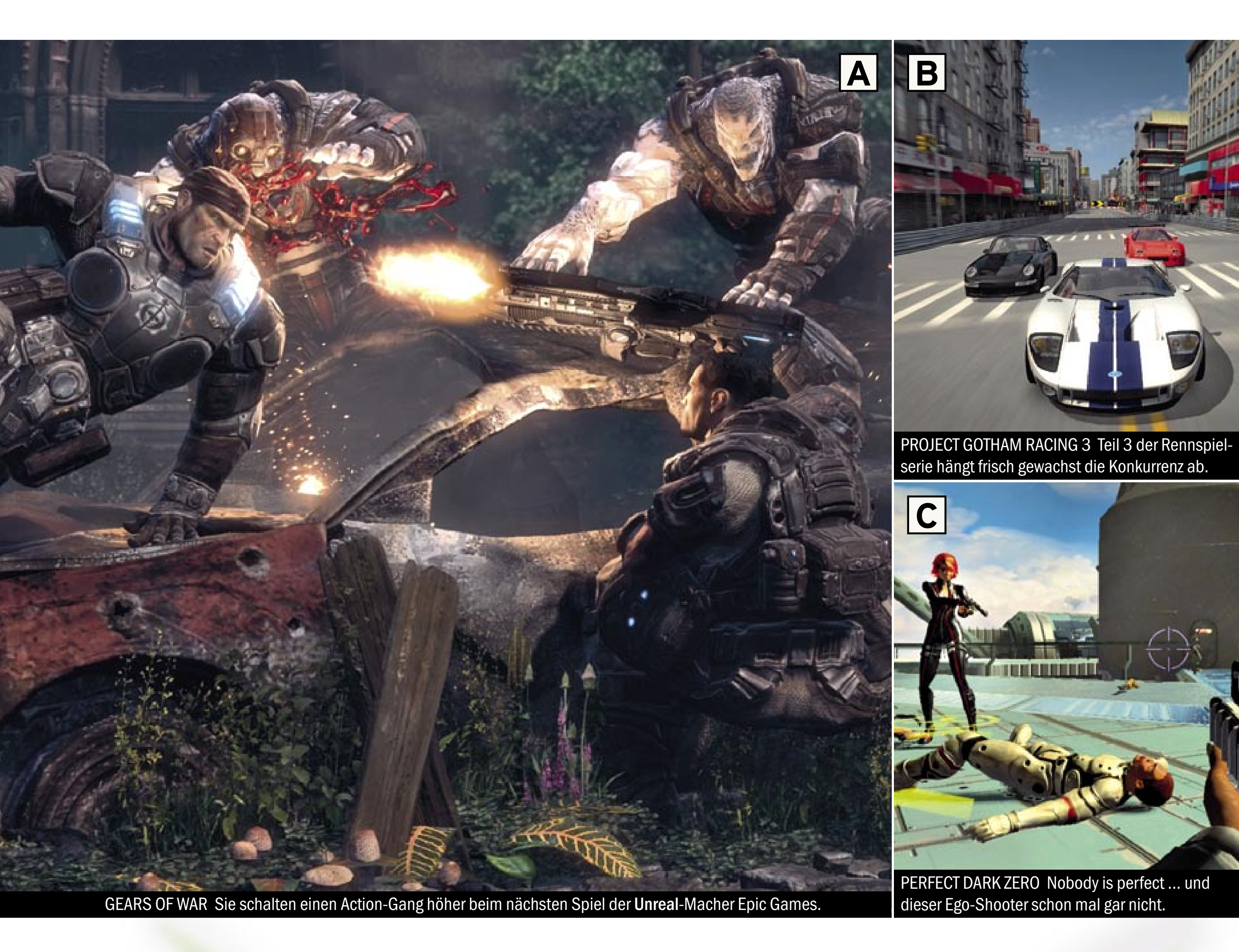
PC Games: Die KI konnte in der Beta noch nicht ganz überzeugen. Verbessert IO Interactive die Intelligenz noch?

Liebold: „Von ‚verbessern' kann noch keine Rede sein, da die KI in der Beta erst zu circa 20 Prozent aktiviert ist. Es fehlen noch sehr viele Komponenten in dieser frühen Version. IO Interactive ist sehr bedacht darauf, die Handlungen der Gegner so real und nachvollziehbar wie möglich zu gestalten. Also keine Panik, Hitmans Gegenspieler werden definitiv mit genug Hirnschmalz versorgt sein, um selbst den cleversten Hobby-Killer ins Schwitzen zu bringen."

PC Games: Warum kann der Hitman nicht wie damals angekündigt, Blutspuren beseitigen?

Liebold: „Im ersten Moment hörte sich dieses System sehr interessant an. Aber bald entpuppte sich die Blutgeschichte als frustrierendes Spielelement und brachte das Balancing aus den Fugen. Hätten wir die KI wirklich auf jeden roten Tropfen scharf gemacht, läge der Schwerpunkt nicht mehr beim Erfüllen des eigentlichen Auftrags. Und ich denke, niemand möchte ein ‚Putzman: Blood Schrubber' spielen. Deshalb reagiert die künstliche Intelligenz nur auf Blutlachen und verfolgt nicht die Spuren."


COMMANDOS
STRIKE FORCE™
PlayStation®2
COMMANDOS
STRIKE FORCE
STRIKE FIRST. STRIKE FORCE.
PYRO STUDIOS
PlayStation®2
XBOX
PC DVD ROM
eidos
Commandos Strike Force © 2006 Pyro Studios SL. Published by Eidos Interactive Ltd. Commandos and Commandos Strike Force are trademarks of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. “PS FAMILIY LOGO” and “PlayStation“ are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox Live logos are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
www.commandosstrikeforce.com



GEARS OF WAR Sie schalten einen Action-Gang höher beim nächsten Spiel der **Unreal**-Macher Epic Games.

PROJECT GOTHAM RACING 3 Teil 3 der Rennspielserie hängt frisch gewachst die Konkurrenz ab.

PERFECT DARK ZERO Nobody is perfect ... und dieser Ego-Shooter schon mal gar nicht.

Soll ich ... oder nicht?

Was bringt die neue Microsoft-Konsole Xbox 360 einem PC-verwöhnten Spieler? Entscheiden Sie anhand unserer Praxiserfahrungen, ob sich ein Seitensprung lohnt.

Kollektives Grübeln im PC-Spieler-Lager: „Soll ich mir jetzt eine Xbox 360 kaufen?" Die Antworten auf die zehn wichtigsten Fragen rund um die „Wunderkonsole" gibt Ihnen unser USA-Korrespondent Heinrich Lenhardt:

1 Welche 360-Variante ist besser?

Vom Erwerb der 300 Euro teuren „Core-Version" können wir nur abraten, denn bei der fehlenden Festplatte und kabelloser Controller – zwei wesentliche Bestandteile des 360-Vergnügens. Statt diese später teuer nachzukaufen, legt man sich am besten gleich für 400 Euro die Premium-Ausgabe des Systems zu.

2 Wie gewaltig ist der Grafik-Qualitätssprung?

Wer seit Jahr und Tag Spiele in hohen Grafikauflösungen auf dem PC genießt, dem kommt die HDTV-Auflösung (1.280x720 Bildpunkte) nicht übertrieben Ehrfurcht erregend vor.

3 Braucht man unbedingt einen HDTV-Fernseher?

Nein, die Xbox 360 lässt sich auch an herkömmliche TV-Geräte anschließen. Grafikauflösung und Bildbrillanz sind bei einem HDTV-Fernseher natürlich besser, aber den kann man sich (angesichts munter sinkender Gerätepreise) auch später noch zulegen.

4 Wie wichtig ist die Online-Anbindung?

Sehr. Die Integration des Online-Service Xbox Live in das Gesamtspielerlebnis ist das vielleicht beeindruckendste Feature der Konsole. Für das volle 360-Erlebnis empfehlen wir deshalb eine High-Speed-Internetverbindung (DSL) und ein „Gold"-Konto bei Xbox Live (7 Euro/Monat beziehungsweise 60 Euro/Jahr). Sie können zum Beispiel jederzeit sehen, in welchen Spielen sich gerade Ihre Freunde tummeln, Nachrichten austauschen, High-Scores vergleichen, spielbare Demos auf die Festplatte downloaden. Xbox Live ist so robust und leicht bedienbar, dass man danach nur widerwillig zum Internet-Gefummel bei PC-Spielen zurückkehrt.

5 Welche Genres florieren auf der Konsole?

Beim ersten Spiele-Schwung für die Xbox 360 waren Renn- und Sporttitel stark vertreten, auch Liebhaber von Ego-Shootern und Action-Adventures werden gut bedient. Fans von Strategie, Wirtschaftssimulationen und Online-Rollenspielen sind beim PC eindeutig besser aufgehoben.

6 Welche Spiele lohnen sich (nicht)?

A Die Hoffnungsträger:
Bereits auf reichlich Vorschusslorbeeren ist der unverschämt gut aussehende Shooter **Gears of War** von Epic Games gebettet. Wer nicht viel Geld für eine PC-Komplettaufrüstung ausgeben will, kann sich den Hardware-hungrigen Rollenspiel-Wonneproppen **The Elder Scrolls: Oblivion** auch auf der Xbox 360 geben. Aber das am sehnsüchtigsten erwartete Spiel für die neue Konsole ist natürlich **Halo 3**, zumal sich Bungies neuester Shooter wohl kaum auf PCs blicken lassen wird.

B Die Erfreulichen:
Auf der Mittelspur zwischen Arcade-Zugänglichkeit und Simulations-Fahrgefühl hinterlässt **Project Gotham Racing 3** seine Reifenspuren auf dem Asphalt. **Kameo** entfaltet nach einem wirren Anfangslevel erstaunlich viel Action-Adventure-Charme und die beste HD-Grafik der ersten 360-Spiele-Welle. Prügelknaben (und -damen) delektieren sich an dem kurzweiligen, hübsch anzusehenden Schlagabtausch **Dead or Alive 4**. Ego-Shooter-Fans liegen bei der tadellosen 360-Version von **Call of Duty 2** sicher nicht falsch. Klein und fein ist **Hexic HD**, das auf der Festplatte vorinstallierte neue Tüftelspiel von **Tetris**-Erfinder Alexey Pajitnov.

C Die Enttäuschenden:
Der mit reichlich Hype hocherhitzte Shooter **Perfect Dark Zero** gefällt allenfalls im Multiplayer-Betrieb, die Einzelspieler-Kampagne ist eine unmotivierende Aneinanderstöpselung lustloser Missionen. Ruckelgrafik, zähe Steuerung und Feature-Kahlschlag töten indes bei **FIFA 06: Road to the World Cup** die WM-Vorfreude gründlich ab – bleiben Sie lieber der alten PC-Version treu.

7 PC- oder 360-Version vorziehen?

Diese Frage muss man von Spiel zu Spiel beantworten. Wer stetig seinen PC aufrüstet, kann langfristig auf bessere Performance hoffen. Der nicht tunende Konsolenspieler spart dafür Geld und Nerven, zudem dürfte die Hardware-Architektur der Xbox 360 im Laufe der Zeit immer besser ausgereizt werden.

8 Wie macht sich die Konsole im Wohnzimmer?

Ordentlich. Das farblose Gehäuse sieht fast schon ein wenig zu frugal aus, aber dank eleganter Kurven und kabellosem Controller lässt man die Xbox 360 viel lieber in die gute Stube als einen klotzigen PC. Sie brauchen nur ein lauschiges Plätzchen, um den gewaltigen Netzteilklotz diskret zu verstecken, ohne dabei dessen Belüftung zu gefährden.

9 Welche Heimkino-Funktionen kann die Xbox 360 übernehmen?

Es lassen sich nur DVD-Filme und Audio-CDs abspielen, die kommenden Formate HD-DVD und Blu-ray werden nicht unterstützt (ein externes Zusatzlaufwerk speziell für HD-DVD-Filme ist angekündigt, Preis und Termin sind noch offen). Schwer überhörbarer Störfaktor: das herzhafte Betriebsrauschen des eingebauten DVD-Laufwerks.

10 Nicht zu unterschätzende Quelle für Bonus-Spaß?

Mit Xbox Live Arcade lassen sich kostenlose Schnupperversionen von allerlei Spiele-Kleinigkeiten downloaden, bei Gefallen schaltet man (für wenige Euro) das ganze Programm frei. Es erwarten Sie klassische (**Gauntlet**) und moderne (**Geometry Wars**) Appetitstiller für den Spielehunger zwischendurch. (hl)



„Ich bin ein Speedgamer!“



HERAUSFORDERND Die meisten Speedgamer versuchen sich am aktuellen Rekord von **Half-Life 2:** 2 Stunden, 14 Minuten, 58 Sekunden.

FEUER FREI Hätten Sie gedacht, dass man **Max Payne 2 (dt.)** in weniger als 30 Minuten durchspielen kann? Auf www.speeddemosarchive.com finden Sie die verrücktesten Rekorde.

KLASSIKER Monkey Island 3 war einer von zwölf Titeln, die Hendrik während seines Adventureruns komplett durchspielte.

Wohin mit meinen Rekorden?

So schnell wie Sie spielt keiner? Dann zeigen Sie Ihre Bestmarken doch der ganzen Welt!

Was anfangs als Spinnerei eines kleinen Haufens bekloppter Spieler abgetan wurde, hat sich inzwischen zu einer riesigen und unaufhaltbaren Online-Bewegung entwickelt. Wer denkt, zu den schnellsten Maus- und Gamepad-Akrobaten der Welt zu gehören, zeichnet seinen Speedrun per Videoprogramm (etwa „Fraps“) auf und sendet ihn an Webseiten wie www.speeddemosarchive.com oder www.archive.org/details/speed_runs. Dort finden Sie auch die Videos zu den Speedruns unseres Extrakastens auf der linken Seite.



Need for Speed

Hendrik alias [Vogel] ist einer der flinkesten Computerspieler Deutschlands – und damit Vorreiter einer ganz und gar ungewöhnlichen Internet-Bewegung.

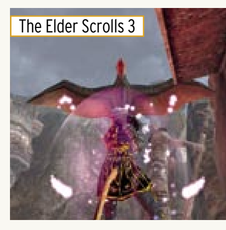
Spiele sollen Spaß machen, Spiele sollen unterhalten – und das möglichst lange. Während sich ein Otto-Normalspieler über die nur knapp sieben Stunden bis zum **Gun**-Abspann empört, kann die Spezies der Speedgamer darüber nur müde lächeln – die haben Neversofts Western-Shooter bereits nach weniger als 60 Minuten durch! Ohne Rücksicht auf Handlungsstränge, Dialoge oder Bonusmissionen. Darum geht es ihnen auch nicht. Ihr Ziel: Schneller als alle anderen ans Ende zu gelangen. Schummeln ist ausgeschlossen, denn die so genannten Speedruns müssen sekundengenau sowie ununterbrochen aufgezeichnet und an Seiten wie www.speeddemosarchive.com oder www.archive.org/details/speed_runs geschickt werden. Dort werfen dann andere Speedgamer neidvoll-staunende Blicke auf die teils schier unglaublichen Zeiten (siehe Extrakasten), bevor man sich selbst an einer Bestmarke versucht. Entsprechend groß ist die Rekord-Fluktuation – da wirkt das zwölf Monate alte **Half Life 2**-Video mit einer Gesamtspieldauer von sagenhaften 2 Stunden, 14 Minuten und 58 Sekunden von David [marshmallow] Gibbins regelrecht antiquiert.

Einer der aktuellen Speedgaming-Stars kommt aus Deutschland und begeisterte das Internet mit seinem Adventure-Run: In ziemlich genau 24 Stunden meisterte Hendrik alias [Vogel] folgende zwölf Spiele von Anfang bis zum Ende: **Maniac Mansion**, **Zak McKracken**, **Indiana Jones 3** und **4**, **Monkey Island 1-3**, **Loom**, **Day of the Tentacle**, **Sam'n'Max**, **Vollgas** und **The Dig**. Wie das geht und warum man so etwas tut, verrät er uns im Interview. (cs)

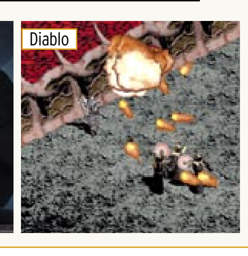
Die rasantesten PC-Speedruns aller Zeiten

So schnell kann man Computerspiele durchspielen. PC Games stellt die beeindruckendsten Video-Bestmarken von www.speeddemosarchive.com vor.

1 **The Elder Scrolls 3: Morrowind in 7 Minuten und 30 Sekunden** In dieser unglaublichen Zeit hetzte Semenov [Knu] Vladimir durch das an sich ziemlich umfangreiche Rollenspiel. 2 **Hitman: Contracts in 38 Minuten und 23 Sekunden** Keine 40 Minuten benötigte Tim [Exinax] Juliar für den bislang letzten Teil der Auftragskillerserie. Den finalen Level verließ er nach nur 55 Sekunden durch einen Sprung in den Fahrstuhlschacht. 3 **Diablo in 53 Minuten und 13 Sekunden** David [marshmallow] Gibbins kennt sich in Blizzards Rollenspielklassiker perfekt aus und übersprang auf dem Weg zur Hölle mehrere Ebenen.







INTERVIEW MIT HENDRIK ALIAS [VOGEL]

„Day of the Tentacle und vier Tassen Kaffee in 24 Minuten.“

HENDRIK ALIAS [VOGEL] bei seinem Adventurerun.

PC Games: Wie kommt man auf die verrückte Idee, zwölf Adventures in 24 Stunden durchzuspielen? Ist das Leben an sich nicht schon stressig genug?

[Vogel]: „Jörn, ein anderer Adventure-Verrückter, und ich haben die letzten zwei Jahre regelmäßig kleine Adventure-Runden gemacht und diese auch immer auf Video aufgenommen. Nachdem wir sämtliche Adventures durchgespielt hatten, kam einfach die Idee auf, alle Abenteuer am Stück zu absolvieren. Und was die 24 Stunden betrifft: Das sehe ich gar nicht so eng, mancher **World of Warcraft**-Spieler kriegt mehr hin und bei LAN-Partys verballert man auch sein ganzes Wochenende. Nur meine Freundin fand es nicht so lustig.“

PC Games: Was ist eigentlich ein Speedgamer und wie bist du schließlich selbst einer geworden?

[Vogel]: „Wie man sich früher mit Highscores brüstete, sind es heute Speedruns. Ein Speedgamer beherrscht ein Spiel perfekt, hat Stunden in Steuerung investiert und weiß folgerichtig, wo im Spiel wie agiert werden muss, um dieses möglichst schnell zu beenden. Vor ein paar Jahren stieß ich auf einen Speedrun von **Mario Bros. 3** und war unglaublich fasziniert über die Leistung und die Tatsache, wie oft und mit welcher Leidenschaft derjenige das Spiel gezockt haben muss, um derartiges Gameplay zu perfektionieren.“

PC Games: Was macht denn den Reiz aus, ein Game so schnell wie möglich durchzuspielen und somit auf viele Extras und Inhalte zu verzichten?

[Vogel]: „Der Speedrun ist nur eine Form die entsteht, wenn Spieler über die Grenzen des Spieles hinausgehen. Alles ist erforscht, jedes Level 1.000 Mal gespielt, was macht man dann? Das Ganze so schnell wie möglich durchspielen! Vielleicht will man auch einfach angeben damit, ich weiß es selbst nicht so genau.“

PC Games: Spielt man ein neues Spiel als Speedgamer anders? Überlegt man etwa, wie und wo man Zeit sparen kann?

[Vogel]: „Ich spiele neue Spiele nicht anders, aber sicherlich länger und häufiger. Denn Speedruns macht man erst, nachdem man sich mit dem Titel bestens auskennt.“

PC Games: Wie bereitest du dich auf eine neue Rekordjagd vor? Wie oft musstest du beispielsweise die Spiele deines Adventureruns durchspielen, um wirklich schnell den Abspann vor Augen zu haben?

[Vogel]: „Sie beschäftigten mich seit fast 15 Jahren und ich spiele die meisten regelmäßig. Ich habe sie circa eine Woche vorher trainiert. Normalerweise kennt man alle auswendig, aber Titel wie **Loom**, die ich nur selten spiele, mussten aufgefrischt werden. Es lohnt sich, viele Sachen auswendig zu lernen, damit man nicht zu viel Zeit vertrödelt.“

PC Games: Welche Spiele eignen sich am besten fürs Speedgaming?

[Vogel]: „Im Grunde sind fast alle Spiele geeignet. Allerdings bieten Titel, in denen der Spieler eine große Interaktionsfreiheit besitzt, viel mehr Möglichkeiten, Abkürzungen zu finden und Rekorde zu toppen. Bei Adventures ist das Ganze noch etwas kniffliger. Hier muss ich mir vorher überlegen, wann ich welchen Handlungsstrang verfolge und welche Gegenstände wirklich benutzt oder aufgenommen werden müssen. Denn auf die Geschwindigkeit der Spielfigur hat man hier im Gegensatz zu einem Ego-Shooter eher wenig Einfluss.“

PC Games: An welchen neuen Bestzeiten arbeitest du zur Zeit?“

[Vogel]: „An einem Rekord für das meiner Meinung nach beste Adventure aller Zeiten: **Grim Fandango!**“

PC Games: Angenommen, ich bin ein besonders flinker Spieler. Wo präsentiere ich meine Bestzeiten?

[Vogel]: „Am besten dort, wo sich möglichst viele Leute tummeln, die genau das Gleiche tun. Auf www.speeddemosarchive.com findet man eine gute und plattformübergreifende Auswahl an unglaublich guten Speedruns aus vielen Genres.“

PC Games: Was ist dein absoluter Rekord?

[Vogel]: „**Day of the Tentacle** und vier Tassen Kaffee in 24 Minuten.“

PC Games: Abschließend eine Frage an den Profispieler: Welches deiner Spiele verdient zu Recht das Prädikat „Sauschwer“ und ist der Alptraum eines jeden Speedgamers?

[Vogel]: „Eindeutig **Monkey Island 2** für den Amiga: Karton mit elf Disketten, Hand- und Tippsbuch plus Coderad – die 500 Gramm schwere Hölle!“

Das Beweisvideo zu dem unglaublichen Adventurerun von [Vogel] finden Sie auf unserer Heft-DVD in der Rubrik „Trailer“. Viel Spaß beim Staunen!

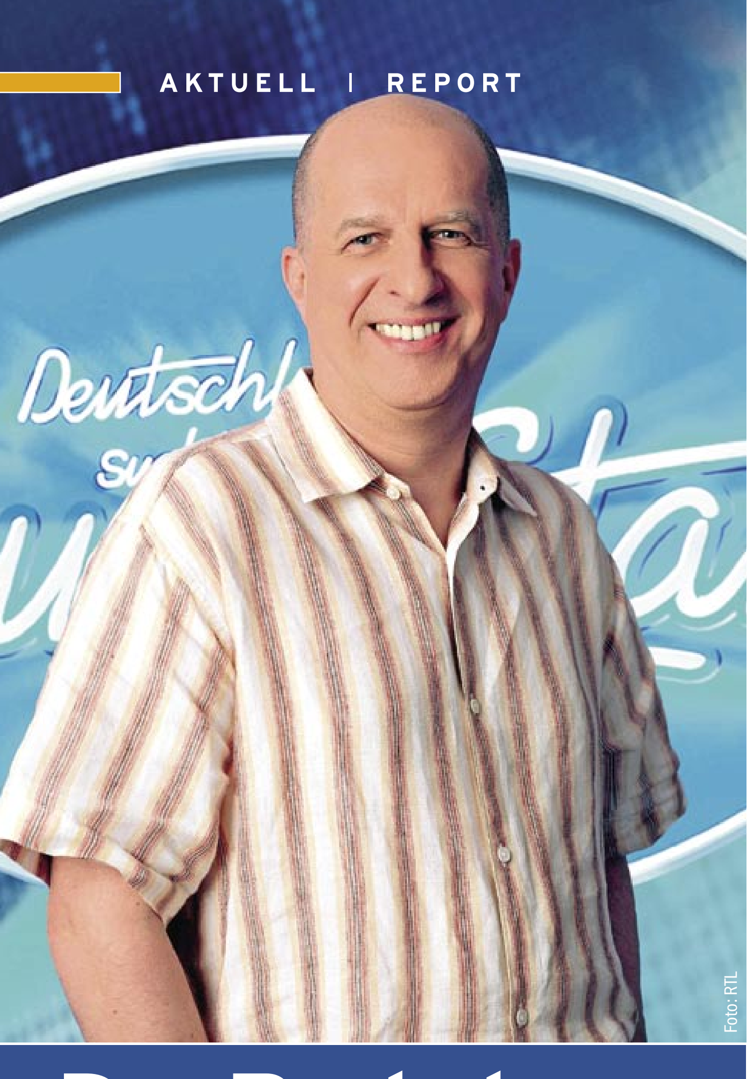


Foto: RTL

Der Rockstar

Heinz Henn ist als DSDS-Juror mal guter, mal böser Onkel. Im wahren Leben spielt er bei Spieleriese Take 2 die erste Geige.

Viel Gutes wusste Dieter Bohlen über Heinz Henn nicht zu sagen. „Ich weiß überhaupt nicht, wer das ist“, nörgelte der teutonische Pop-Titan vor der RTL-Casting-Show **Deutschland sucht den Superstar** über Henn. Der war selbst über die RTL-Anfrage überrascht, bei der Sendung als Juror mitzuwirken. Der 50-Jährige ist nämlich seit 2003 International President der Edel-Spieleschmiede Take 2 Interactive. Qualifiziert ist der Mann jedenfalls auch bei der Beurteilung von Möchtegern-Stars: Vor seinem Einstieg in die Spielebranche diente sich Henn 30 Jahre lang als einer der wenigen Deutschen im US-Musikgeschäft hoch. Doch der einstige EMI- und BMG-Top-Manager ist vom Showbusiness enttäuscht. „Die wenigsten Künstler bekommen heute noch von ihren A&R-Managern (*Artist & Repertoire, Anm. der Red.*) die Zeit, ihre Musik zu entwickeln und wirklich gute Alben zu machen“, klagt Henn. „Statt den Künstlern drei, vier Jahre Zeit zu geben, wollen die sofort abkassieren.“ Das Erfolgsrezept von Take 2 Interactive und dessen Marke Rockstar Games sieht Heinz Henn dagegen gerade darin, den Entwicklern die Möglichkeit zur Ausarbeitung ihrer Konzepte zu geben. „Bei Rockstar Games verbringt man viel mehr Zeit als anderswo mit der Frage, wie und warum man ein Spiel machen will“, erklärt Heinz Henn. „Rockstar würde nie ein Spiel herausbringen, das mal eben zusammengeklatscht wird.“ In den Studios würde auch niemand sitzen, der da arbeiten müsse, sondern „weil sie Teil dieser kreativen Atmosphäre sein wollen. Wenn man um 3 Uhr morgens in unser Headquarter in New York geht, dann kann man sicher sein, dass da mindestens noch 60 Programmierer und Grafiker sitzen. Aber nicht ein einziger von denen muss dort sein, sondern die wollen dort sein.“ Der Grund für diese Motivation liegt für den gebürtigen Kölner, der sich gern mal mit einem Spaziergang durch das Entwicklungsstudio von seinen kaufmännischen Aufgaben in der Führungsetage erholt, in der hohen Identifikation der Entwickler mit den eigenen Spieleprojekten. „Rockstar wird nur Spiele machen, die die Leute hier selbst geil finden und hinter denen sie stehen. Wir sind keine Spielefabrik, sondern eine Boutique.“ Die Anspielung zielt in Richtung Redmond, dem Hauptsitz von Electronic Arts. Große Games-Konzerne, die zwar routiniert, aber weitgehend innovationsfrei Spieleprojekte abwickeln, sind Heinz Henn augenscheinlich ein Dorn im Auge. Mit **Grand Theft Auto** hatte Rockstar Games dagegen das Konzept einer Spielumgebung erfunden, die völlig frei begehbar ist und den Eindruck einer lebenden Stadt erweckt. **Midnight Club Racing** revolutionierte derweil durch Tuning-Möglichkeiten und vor allem einen mitreißenden, thematisch passenden Soundtrack mit jungen Rockbands das Genre. Heinz Henn hält Electronic Arts‘ **Need for Speed Underground** zwar für eine „sehr gute Coverversion von **Midnight Club Racing**“, die sich auch gut verkauft, „aber ich muss trotzdem darüber lächeln, dass bei EA eine Gruppe von Programmierern schon seit zwei Jahren dabei ist, herauszukriegen, wie sie ein Spiel wie **GTA Vice City** machen können, anstatt etwas Eigenes zu erfinden.“ Diese Kreativität, die sich Take 2 auf die Fahnen geschrieben hat, soll auch nach Übernahmen von Studios weiterleben. Firaxis, die kürzlich erworbene Strategiespielschmiede von Star-Designer Sid Meier, soll nicht ausverkauft werden, wie dies etwa bei EA mit Origin geschehen ist. Auch nach der Übernahme des Studios in Hunt Valley dürfe Sid „alles machen, was er will. Wir können von uns behaupten, dass wir der Laden mit den meisten Verrückten in der Industrie sind. Mensch, hier laufen 1.800 Wahnsinnige herum, aber es sind eben die besten und talentiertesten Wahnsinnigen der Industrie. Diese Kreativität ist ja gerade das Geheimnis unseres Erfolgs“, sagt Henn enthusiastisch. (ch)

> „Bei Rockstar verbringt man viel mehr Zeit als anderswo mit der Frage, wie und warum man ein Spiel machen will.“



TRITTBRETTFAHRT **Need for Speed Underground** (oben) hält Heinz Henn für eine „gute Cover-Version“ von **Midnight Club Racing** (u.) – doch die Innovation bleibt auf der Strecke.

10 Dinge, die Sie für Battlefield 2 brauchen

Für versierte Battlefield-2-Spieler zählt nur eins: Spaß am Spiel. Wir verraten, was Sie benötigen, damit die Leidenschaft garantiert nicht auf der Strecke bleibt.

Nicht nur bei Profisportlern entscheidet die richtige Ausrüstung oft über Sieg oder Niederlage. Auch bei **Battlefield 2** legt ein gutes Equipment den Grundstein für den Erfolg und Spaß am Spiel. Aber was ist die richtige Hardware? Gibt es Programme, die die Flaggenhatz auf den modernen Online-Schlachtfeldern womöglich vereinfachen? Was muss Ihr Internet-Provider bieten, damit Sie als Spieler zufrieden sind? Wir haben **Battlefield 2**-Profis nach ihren Favoriten befragt und verraten, an welchen zehn Dingen für einen aufstrebenden **Battlefield**-Soldaten kein Weg vorbeiführt.



1 Der PC

Falls Sie ein fertiges System suchen, sollten Sie einen Blick auf die **Machine from Hell 5 „B“** (www.redzac.de) werfen. Für 1.199 Euro gibt's einen potenten Athlon 64 4000+ auf einem Nforce4-SLI-Mainboard (Asus A8N-SLI). Daneben werkelt eine Geforce 7800 GT (256 MByte RAM), zu der Sie bei Bedarf noch ein zweites Exemplar hinzufügen können. Die 250-GByte-SATA-Festplatte, ein 16x-DVD-Brenner, der 7.1-Soundchip, 1 Gigabyte RAM und ein Gigabit-LAN-Anschluss komplettieren den PC.



2 Die Tastatur

Gerade Einsteigern dürfte das Zboard (www.zboard.com/de) mit austauschbaren Tastenfeldern entgegenkommen. Neben angepassten Sets für die gängigsten Spieletitel ist dafür derzeit ein schmuckes, limitiertes **Battlefield 2**-Tastenfeld im Handel erhältlich. Profis greifen dagegen zur Logitech G15 (www.logitech.de), dem Testsieger aus unserem großen Vergleichstest der Spieler-Tastaturen (PC Games 02/06).

3 Die Maus

Unsere Empfehlung ist gleich in doppelter Hinsicht interessant: die Logitech MX518 (www.logitech.de) ist bisher nicht nur in puncto Spieltauglichkeit unübertroffen, sondern mit circa 35,- Euro auch gleichzeitig ein echter Preistipp. Dank der acht Tasten sind Sie für alle Situationen bestens gerüstet. Alternativ bekommen Sie für rund 65,- Euro mit der Razer Copperhead (www.razerzone.com) einen exzellenten Laser-Nager mit flacherem Gehäuse, sieben Tasten und noch höherer Auflösung bis zu 2.000 dpi. Die Auflösung lässt sich bei beiden Geräten per Sonder-Maustasten jederzeit umschalten.

4 Das Mousepad

Das Slickride Mousepad Camouflage im stilechten Tarnfarbenanstrich von Gamerswear (www.gamerswear.de) ist genau richtig, um auf dem virtuellen Schlachtfeld zu bestehen. Die Matte ist flexibel, präzise und angenehm groß und mit 19 Euro erschwinglich.

5 Der Joystick

Der Saitek Cyborg Evo (www.saitek.de) bietet unter anderem neun programmierbare Tasten und einen Achtfach-Coolieh at, einen Schubregler sowie durch den um die eigene Achse drehbaren Steuerknüppel eine Ruderkontrolle. Force Feedback ist bei **Battlefield 2** nicht vorhanden.

6 Internetanbieter

Für bandbreitenintensive Online-Shooter wie **Battlefield 2** bedarf es einer entsprechenden Internetleitung. Dabei sollten Vielspieler gleich zu einer DSL-Flatrate greifen, da rund 50 Megabyte pro Stunde durch die Leitung jagen. Das ermöglicht stundenlange Internetgefechte ohne den Blick auf die Uhr. Bei DSL gilt allerdings nicht automatisch: Je höher die Übertragungsrate, desto niedriger (also vorteilhafter) der Ping, der so manches Schussduell entscheidet. Deshalb bieten einige Anbieter gegen eine geringe Gebühr Fastpath an, was die Verzögerungen weiter minimiert. Eine DSL-Flatrate bekommen Sie schon ab 20 Euro (Beispielsweise Freenet). Wer mehr Power will, legt bei AOL und T-Online knapp 35 Euro für einen DSL-6000-Anschluss hin. Auch der Blick auf einen günstigen Regionalanbieter kann sich lohnen. Einen Preisüberblick finden Sie im Internet, beispielsweise auf www.dsl-tarife.de.

7 Headsets

Falls Sie Ihre Nachbarn nicht stören wollen oder schlichtweg keinen Platz für Boxentürme haben, ist das kein Grund, auf guten Sound zu verzichten. Für knapp unter 40 Euro bekommen Sie mit dem Speedlink Medusa (www.speedlink.de) ein gutes und bequemes 5.1 Headset, das Sie über ein externes Verstärkerkästchen mit der Soundkarte des PCs verbinden. Für nur etwa zehn Euro mehr gibt es die praktische USB-Variante, bei der Sie lediglich einen freien USB-Steckplatz benötigen. Der Surroundsound ist keine Effekthascherei, vielmehr können Sie durch die räumliche Geräuschkulisse den Gegner geradezu blind orten.

8 Gamebrowser

Einer der wenigen dicken Kritikpunkte am Spiel ist der eingebaute Gamebrowser, der langsam und unhandlich ist. Dabei erhalten Sie bessere und schnellere externe Programme für lau, bei denen Sie aus einer Vielzahl verschiedener Spiele wählen können. Schon die kostenlose Version von The All Seeing Eye (videogames.yahoo.com/multiplayer) bietet eine Fülle von nützlichen Optionen. Wenn Sie noch etwas mehr wollen, geben Sie 15 US-Dollar für die Vollversion aus. Ähnlich verhält es sich mit der Shareware Gamespy 3D (www.gamespy3d.com). Unsere Empfehlung gilt dem eher für Profis geeigneten HLSW (www.hlsw.de), mit dem Sie vorwiegend bequem Server administrieren können. Wenn Sie die auf der Homepage vorhandenen Serverlisten herunterladen, taugt HLSW aber auch als Gamebrowser.

9 Voice-Chat-Programme

Das von Haus aus mitgelieferte Voice-Over-IP-Programm ist durchaus brauchbar. Dennoch wollen wir ein paar Alternativen aufzeigen, mit denen Sie sich auch außerhalb des Spiels mit Mitspielern absprechen können. Empfehlenswert ist hier Teamspeak (www.goteamspeak.com), ein kostenloses Programm mit vielfältigen Möglichkeiten. Sie können einen festen Sprachserver für mehrere Spiele, Benutzer und Kanäle einrichten. Noch relativ neu ist Skype. Das eigentlich für die Internettelefonie gedachte Tool lässt sich auch hier einsetzen. Mit beiden können Sie Textnachrichten versenden.

10 Clan-War-Planer

Echte Mehrspieleranhänger organisieren sich und gründen Spielergemeinschaften, auch „Clans“ bezeichnet. Man trifft sich, tauscht Erfahrungen aus und spielt miteinander. Natürlich konkurrieren die einzelnen Clans im Internet. Um zu entscheiden, wer die talentierteren Spieler in den eigenen Reihen hat, organisieren die Gruppen so genannte Clan-Wars. Für die perfekte Vorbereitung empfehlen wir das Advanced Tactical Center (ATC), mit dem sich sämtliche Spielzüge online planen lassen. Das Tool finden Sie auf www.foolishentertainment.com.



The Elder Scrolls 4

Oblivion | Von diesem Rollenspiel wird eine Revolution erwartet: Schön und wegweisend soll es werden. PC Games hat es zum ersten Mal gespielt.

Als Bethesda im Januar des vergangenen Jahres die ersten Bilder zu **Oblivion** veröffentlichte, gab es einen Aufschrei der Verzückung: Eine solch bombastische Grafik hatte man noch nicht gesehen. Dann sprachen die Entwickler von ihrem Radiant-KI-System, und die Vorfreude wuchs weiter: **Oblivion** soll eine gigantische Fantasy-Welt simulieren, in der jeder Bewohner sein eigenes Leben führt. Dass Hersteller viel versprechen, wenn der Tag lang ist – jeder weiß es. Deswegen ist PC Games nach London gereist, um einer Premiere beizuwohnen: Zum ersten Mal konnten wir **Oblivion** spielen. In den folgenden Spielberichten schildern die Redakteure Thomas Weiß und Felix Schütz ihre Eindrücke. Allgemeine Informationen finden Sie auf der letzten Doppelseite der Vorschau.

THOMAS WEISS ERZÄHLT:

Des einen Freud, des anderen Leid. Während Pete Hines von Bethesda im Londoner Conrad-Hotel die letzten Reste an Jetlag loszuwerden versucht, bin ich von einem Gefühl der Vorfreude durchdrungen: Vor mir steht ein Rechner, auf dessen Festplatte **Oblivion** installiert ist. „Ich wollte dir eigentlich eine neuere Version mitbringen", sagt Hines, „aber dann gab es Probleme bei der Installation. Daher mussten wir auf die ältere Fassung vom Dezember ausweichen. Die stürzt häufiger ab und läuft nur im Fenster halbwegs stabil." Das alte Motto „save often, save early" bewahrheitet sich damit einmal mehr – der Hotkey fürs Schnellspeichern sei F5, erklärt Hines.

Feierlich führe ich den Doppelklick aufs **Oblivion**-Symbol aus, es erscheint die Intro-Sequenz. Regent Uriel Septim spricht in der Stimme von Patrick Stewart, er sagt Sätze, die eines Fantasy-Rollenspiels würdig sind: „Ich habe die Tore von Oblivion gesehen. Dunkel fegt der Tod durchs Land." Die Kamera fliegt über die Landschaft, vorbei an Hügeln, Wäldern, Flüssen, bis sich die imperiale Hauptstadt ins Bild schiebt. Man hat schon bessere Rendersequenzen gesehen, aber trotzdem entsteht ein episches Gefühl. Das Zusammenspiel von Sprache, traditionsreicher **Morrowind**-Hymne und Grafik funktioniert.

Charakterfrage

Schließlich: die Charaktererstellung. Zehn Rassen sind verfügbar, alle davon einzigartig. Waldelfen können Tiere zähmen und am besten mit Pfeil und Bogen umgehen. Dunkelelfen verstehen sich auf die Beschwörung von Geistern. Hochelfen vertragen weder Wärme noch Kälte, aber sie zaubern wie David Copperfield. Den katzenähnlichen Kjajiit sehen problemlos in der Dunkelheit und machen meterhohe Sprünge über Abgründe – Reflexe, von denen Orks träumen. Dafür wächst kein Gras mehr, wo sie zuhauen. Dass sich eins und eins nicht zusammenzählen können, ohne die Finger zu Hilfe zu nehmen, erinnert mich an meine Schulzeit – das ist meine Rasse! Beim Formen des Gesichts muss ich mich beherrschen: Es gibt so viele Möglichkeiten der Gestaltung, dass die Gefahr droht, sich in der Vielfalt der Kinnlängen, Haarfarben und Nasenbreiten zu verlieren. Weil die Spielzeit beschränkt ist, entscheide ich mich rasch für eine weibliche Ork-Visage. Schön hässlich sind sie alle. Ich taufe meine Grünhaut Bob.

Erste Schritte

Das Spiel beginnt wundervoll zynisch im Gefängnis: Ein Mithäftling raunt mir Beschimpfungen durch die Gitterstäbe zu. Dass ich ein Ork bin, scheint ihn zu stören, dass ich ein weiblicher bin, ganz besonders. Die Entwickler haben sich die Mühe gemacht, die Beleidigungen auf die Klasse zuzuschneiden. Sofort überkommt einen der Drang, andere Kombinationen zu probieren. Dann stapft auch schon Uriel ins Bild, jener Regent, um den sich alles dreht. Bedeutungsschwangere Worte fallen. Kurz darauf bin ich frei. Zum ersten Mal ist Zeit, den Blick schweifen zu lassen: Eisenketten hängen quer durchs Bild, festgemacht an dunklen Mauerstücken, die gespenstisch im Fackelschein flimmern. Licht kommt in nebligen Wellen durch Ritzen in der Decke. Vereinzelt tröpfelt Wasser zu Boden. Schönere Innenareale habe ich noch nicht gesehen.

Es steckt schon ein bisschen Ironie darin, dass **Oblivion** kein Online-Rollenspiel ist, aber kurz nach Spielstart Riesenratten auf den Spieler loslässt: Quiekend kommen die Viecher auf mich zugestürmt, hektische Mausklicks und drei Faustschläge später herrscht Ruhe. Es wird mir zum ersten Mal bewusst, wie simpel die Steuerung aufgebaut ist: Die Bewegung erfolgt per WASD-Reihe, zugeschlagen wird mit der linken, abgewehrt mit der rechten Maustaste.

Der Ausbruch aus dem Gefängnis hat Tutorial-Charakter. Die Finalisierung der Figur vollzieht sich währenddessen; kurz

SCHAURIG Nebel wabert durch die Katakomben und Oberflächen erstrahlen in Abhängigkeit vom Licht. Schönere Dungeons gibt es nicht.

FASZINIERENDE KI Dieser Nichtspielercharakter malt in aller Seelenruhe ein Bild. Sämtliche Figuren führen ein Eigenleben.

IDYLLISCH Solche Naturschauspiele sind in Handarbeit entstanden und nicht per Zufallsgenerator.



NACHTWÄCHTER Soldaten, die größere Entfernungen zurücklegen, benutzen Pferde und Fackeln für die Dunkelheit. Als Spieler könnte man den Gaul stibitzen – wenn man sich traut.

WIE AUFMERKSAM! Figuren bemerken die Anwesenheit des Spielers und blicken ihm in die Augen.



VERBÜNDETE Die Leibwächter des Regenten Uriel Septim kommen im Tutorial vor und sind Ihnen gegenüber misstrauisch eingestellt – kein Wunder, immerhin hat man Sie in einer Zelle vorgefunden.

ZENTRUM Die imperiale Hauptstadt liegt in der Mitte von Cyrodiil.

LESESPASS Wie in **Morrowind** stehen in Regalen etliche Bücher herum, die teils sehr umfangreiche Kurzgeschichten enthalten.



ECHTZEIT-KÄMPFE Wenn ein Gegner so mit der Waffe ausholt, sollten Sie schleunigst die rechte Maustaste drücken, um den Hieb per Schild abzublocken. Auf das Timing kommt es an!



FREMDES VOLK In den Wäldern Tamriels treffen Sie auf Fabelwesen wie Dryaden, die auf Eindringlinge allergisch reagieren.

vor dem Schritt ins Freie will das Programm wissen, ob man mit den getroffenen Entscheidungen einverstanden ist. Jawohl, ich will Ork-Barbar mit Krieger-Sternzeichen sein!

Grafik und Hardware

Draußen stockt mir der Atem. Es breitet sich eine Landschaft aus, die ein Gefühl von Freiheit vermittelt: Das Gebiet verläuft soweit in die Ferne, wie man es in Computerspielen selten erlebt. Zwar sinkt hinten der Detailgrad spürbar, doch im Großen und Ganzen ist der Anblick überwältigend. Wundervoll die Lichteffekte: Mittags sind die Schatten kurz, Oberflächen erscheinen grell; abends gibt es diesen rötlichen Schimmer der untergehenden Sonne, perspektivisch korrekt auf Texturen angewandt; nachts ist alles dunkelblau. Trotz Grafikpracht und Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten gleitet die Umgebung so weich über den Bildschirm, als würde man über Seide streichen. Das Optionsmenü der Video-Einstellungen verrät: Die Detailregler für Baum-, Figur- und Grassichtweite liegen mittig mit Tendenz nach links, die Schatten sind aktiviert.

Den ersten Spielabsturz nutze ich, um die Rechnerkonfiguration einzusehen. Die Nachforschungen ergeben, dass ich auf einem Athlon 64 FX-55 mit 2,61 GHz, 1 GByte RAM und einer Geforce 7800 GT spiele – also Beinah-Luxusklasse, sieht man von der geringen RAM-Zahl ab, die sich erstaunlicherweise kaum bemerkbar macht: Ladezeiten sind selten und schnell. Mutig stelle ich alle Detaileinstellungen aufs Maximum und gehe in Deckung, um mich vor der drohenden Explosion des Rechners zu schützen. Doch es passiert – nichts. **Oblivion** läuft noch immer wie geölt. Nur einige Oberflächen sehen aus, als gäbe es einen Fehler in der Matrix: seltsam gerastert statt naturnah. „Das liegt an der fehlerhaften Version", so Hines.

Später, ich streife gerade durch die Wildnis, erblicke ich ein Reh am Wegesrand. Es hat seinen Kopf gen Boden gerichtet und vollführt Kaubewegungen. Als ich näher komme, verfällt es in Panik und hechtet davon. Ich nehme die Verfolgung auf, was mir eine Steigerung des Athletik-Skills einbringt. Bald geht mir die Puste aus. Inzwischen bin ich in ein Waldstück gelangt, üppige Bäume stehen dort, voller Blätter sind sie und in den prächtigsten Farben. Am Boden schaukelt Gras in der Brise, und da fällt es mir auf: Die Kamerabewegungen erscheinen seltsam schwerfällig, endlich sinkt der Rechner unter der drallen Optik keuchend nieder – die Dichte der Vegetation beeinflusst also, wie geschmeidig das Spiel läuft. Sobald man die Sichtweite fürs Gras verringert, flutscht es wieder.

Offene Spielwelt

Fast droht einen die Größe der Welt zu erschlagen, gäbe es nicht einen Anhaltspunkt, an dem man sich klammern kann: den roten Pfeil am Kompass, angebracht am unteren Bildschirmrand. Er zeigt an, in welcher Richtung die nächste Quest-Station liegt. Ihm zu folgen ist leicht gesagt, doch schwierig in der Ausführung: Denn während ich voranschreite, tauchen daneben andere Symbole auf, etwa Tore, die die Nähe eines Dungeons ankündigen. Diesem Erkundungsdrang zu widerstehen, das erfordert Standhaftigkeit. Statt die Hauptaufgabe zu verfolgen, nämlich den Kontinent Cyrodiil vor dem Untergang zu bewahren, finde ich mich in den erstbesten Katakomben wieder. Zombies schlurfen dort zwischen Gräbern umher, und sanft weht Rauch durch die spärlich beleuchteten Gänge. Nach dem ersten Schritt vorwärts bleibt mir das Herz kurz stehen: Klingen surren aus den Wänden heran und baumeln hin und her – ohne Timing gibt's kein heiles Durchkommen. Der zweite Schock folgt sogleich, als ich auf einer Bodenplatte stehe, die mit Gepolter abwärts kracht und in einem Dutzend überdimensionaler Nägel landet. Das ist der Moment, in dem ich entschließe, meine Exkursion später fortzusetzen und eine Stadt aufzusuchen.

Heldentaten in Städten

Die Bürger von Cheydinhal sind nicht gut auf die Soldaten zu sprechen: Für die geringste Ordnungswidrigkeit zahlen sie hohe Geldstrafen. Das erfahre ich in Gesprächen mit Passanten und Hausbewohnern. Automatisch füllt sich mein Journal mit der Aufgabe, diesen Umstand zu untersuchen. Doch die Lösung erweist sich als unmöglich: Im Hauptquartier der Soldaten verdunkelt sich der Bildschirm, **Oblivion** stürzt ab – immer und immer wieder. „Solche Fehler merzen wir derzeit aus", sagt Hines, als ich ihn darauf anspreche.

Dafür empfiehlt er mir eine andere Quest, eine, die einen verschwundenen Maler behandelt. Die Frau des Künstlers fleht mich an, ihren Gatten ausfindig zu machen – ablehnen kann man diese Bitte nicht, da Aufträge ohne Zustimmung im Quest-Buch landen. Der Blick in sein Arbeitszimmer offenbart: Er ist durch seine Bilder in eine gemalte Wildnis entschwunden. Ich folge ihm, und um mich herum tut sich eine Fantasiewelt im Look eines Ölgemäldes auf: Boden, Bäume und Himmel ziehen in bunten Schlieren vorüber. Vorne steht der Maler und verwickelt mich in ein Gespräch. Umfassend erzählt er von seinem Dilemma. Ungeduldige Helden können uferlose Dialoge abkürzen, indem sie per Multiple-Choice sinngemäß antworten: „Sag mir einfach, was zu tun ist." Daraufhin drückt er mir Terpentin in die Hand, ein Mittel, das im Kampf gegen die gezeichneten Trolle helfen soll. Es funktioniert, kurz darauf ist die Quest abgeschlossen, der Maler gerettet. Doch statt zu seiner Frau zu gehen, bleibt er im Raum stehen. „Was ist mit meiner Belohnung?", will ich von Pete Hines wissen. Der stellt fest: „Offenbar ein Bug." An der KI, die mutmaßlich eine der Besonderheiten des Spiels sein soll, müssen die Entwickler noch arbeiten.

Karriere als Krieger

Während sich Kollege Felix mit allerlei zwielichtigen Gestalten abgibt, strebe ich eine



HÖLLENTOR Diese Portale führen in die Unterwelt namens Oblivion. Sie zu schließen ist das Ziel des Spiels.



KÜHLER EMPFANG In den nördlichen Schneeregionen treffen wir auf einen Kjajiit, dessen Axt wir nicht aus der Nähe kennen lernen wollen.



AUSSAGEKRÄFTIGE MIMIK Gemütszustände der Nichtspielercharaktere sind an den Gesichtszügen abzulesen. Dieser Soldat ist dem Spieler gegenüber neutral eingestellt.

TRÜMMERFELD Die Kreaturen aus **Oblivion** hinterlassen eine Spur der Zerstörung, wie an dieser brennenden Stadt zu erkennen ist.

Städte, die vor Leben pulsieren: So detailreich ist die Spielwelt

The Elder Scrolls 4: Oblivion ist vor allem ein Rollenspiel der Detailverliebtheit. Als Beispiel dafür wie lebensecht allein die Hauptstädte wirken, soll stellvertretend für den Rest die Talos Plaza der imperialen Metropole von Cyrodiil dienen.



1. Obwohl es unwahrscheinlich ist, dass die Einwohner der imperialen Stadt auf der Talos Plaza tagsüber ein Verbrechen begehen, patrouilliert eine Wache.
2. Der Bürger Collatinus Vedius bewegt sich auf die Taverne Foaming Flask zu, um mit seinen Kumpels einen zu trinken, bevor die Zapfhähne versiegen.
3. Sieh an: Ida, die professionelle „Akrobatin", trifft „rein zufällig" auf Ancus, der, stets gut gelaunt, ständig in diesem edlen Viertel herumhängt. Elende Diebe!
4. Severius nimmt sich die Zeit, Dynari zu erklären, dass sich der Atius-Clan an die Regeln halten wird, um weitere Duelle auf offener Straße zu vermeiden.
5. Das Symbol von Mond und Sonne weist daraufhin, dass müde Abenteurer hier ein Bett für die Nacht finden – wenn das entsprechende Gold vorhanden ist.
6. Eine Statue von Akatosh, dem Drachengott. Wenn Ihnen die Bürger der imperialen Stadt „Treffen wir uns am Drachen" mitteilen, dann ist dieser Ort gemeint.
7. Der White Gold Tower ist das größte Gebäude in ganz Cyrodiil. Es gibt ihn seit der antiken Kultur von Ayleid. Er ist mittlerweile die Ikone der imperialen Stadt.
8. Secunda ist einer der zwei Monde von Tamriel.
9. Berge sind in der Ferne erkennbar. Die Sichtweite reicht bis zum Horizont. Die gesamte Landschaft ist in 3D gehalten, was bedeutet: Es ist kein Problem, genau diesen Berg zu erklimmen.
10. **Oblivion** enthält viele Wettereffekte. Die Übergänge zwischen bewölkt, trübe, neblig, regnerisch, Schneefall und Gewitter sind geschmeidig.

Laufbahn als rechtschaffener Krieger an.

Von einem grimmigen Ork in der Stadt Cheydinhal erfahre ich, dass kein Kopfgeld auf mich ausgesetzt sein darf, um mich ihr anzuschließen – und schwups bin ich schon Mitglied. Der Anführer betraut mich sogleich mit dem ersten Auftrag: Ich soll eine Waffenlieferung in eine Mine bringen, die nordwestlich der Stadt liegt.

Dort angekommen, treffe ich auf drei Krieger, die an einem Lagerfeuer stehen. Jeder bittet um eine Waffe, um die Mine von den Kobolden zu säubern. Ich verteile Schwert, Axt und Hammer. Zu viert stapfen wir schließlich durch enge Gänge, manchmal versperrt ein KI-Kämpfer den Weg. Dafür kämpfen sie gegen die Kreaturen, ohne einen Kratzer abzubekommen. Jeder überlebt, was mir einen Gold-Bonus und die Beförderung vom Anwärter zum Auszubildenden einbringt.

Meine Heldenkarriere nimmt gerade so richtig ihren Anfang, als der Veranstalter jene verhängnisvollen Worte spricht: „So, verehrte Herrschaften, die Zeit ist um." Jetzt ist Pete Hines nicht mehr der einzige, der leidet: Während er sich mental bereits auf australische und italienische Journalisten einstellt, die vor der Tür warten, verabschiede ich mich tränenreich von Bob, dem weiblichen Ork. Über Level 1 bin ich nicht hinausgekommen, dafür erfordert **Oblivion** mehr Zeit – eine Zeit, die ich mit Genuss investiere, sobald dieses wundervolle Rollenspiel Ende März erscheint.



FELIX SCHÜTZ ERZÄHLT:

„... und speichert häufig, das Spiel stürzt oft ab!" Pete Hines' letzte Tipps bekomme ich nur noch mit einem Ohr mit – ich will endlich loslegen mit diesem Rollenspiel, das neben **Gothic 3** als bestes des Jahres 2006 gehandelt wird.

Dann fällt der Startschuss: Der Schriftzug **The Elder Scrolls 4: Oblivion** breitet sich auf dem Monitor aus, gefolgt von einem Intro, in dem Uriel Septim, der Herrscher des Landes Tamriel, die Geschichte einleitet. Mit verheißungsvoller Stimme (großartig gesprochen von Patrick „Captain Picard" Stewart!) erzählt er von einer Höllenzone namens Oblivion, aus der schreckliche Gefahren für das Land drohen. Dann eine Überblendung. Die Kamera fliegt über eine sattgrüne Landschaft auf die gigantische imperiale Hauptstadt zu. Dazu dröhnt eine orchestrale Variation der einstigen **Morrowind**-Titelmusik. Spätestens jetzt registriere ich eine leichte Gänsehaut. Mein Abenteuer beginnt.

Qual der Wahl

Ich befinde mich in einem Gefängnis, typisch für die **Elder-Scrolls**-Reihe. Zunächst wähle ich für meinen Charakter eine der zehn Rassen. Logisch, dass es bei mir ein Dunmer wird. Diese verschlagenen Dunkelelfen sind resistent gegen Feuer und geschickt in der Kombination verschiedener Waffengattungen – genau mein Ding. Als ich das Aussehen festlegen soll, muss ich mich wie Kollege Thomas zügeln, es gibt so viele Möglichkeiten! Kaum habe ich die Charaktererstellung beendet, da wandert meine Kinnlade auch schon abwärts: Die Wandtexturen der Gefängniszelle sehen so realistisch aus, dass ich sie einfach nur anstarren möchte. Der nächste „Wow!"-Effekt: Von der Decke baumeln Ketten herab, die ich fasziniert betatsche und immer wieder ineinander rasseln lasse – gratuliere, Physik-Engine!

Dann schmiert **Oblivion** zum ersten Mal ab. Gut, dass es Quicksave gibt. Zurück im Spiel, betreten Uriel Septim und seine Leibgarde meine Zelle. Der alte Regent blickt mir in die Augen: „Du bist der aus meinen Träumen. Ihr Götter, gebt mir Kraft!" Lippensynchron erzählt er von einem Attentat auf seine Söhne und dass er nun selbst in Gefahr sei. Doch die Wachen drängen, unsere Unterhaltung muss warten. Durch einen Geheimgang erreichen wir ein grafisch beeindruckendes Verlies. Man hat das Gefühl, in der schummrigen Höhle die rauen Oberflächen beinahe berühren zu können. Die Soldaten sprechen miteinander, zischen sich Kommandos zu – die Atmosphäre hat mich längst gefangen genommen.

Einflüsse der Konsole

Die königliche Garde wird von unheimlichen Männern in roten Kutten angegriffen. Ich verstecke mich in der Dunkelheit und filze später die Leichen per Leertaste. So komme ich an Kleidung und ein Schwert, außerdem schnappe ich mir noch ein paar Tränke und Dietriche zum Knacken von Schlössern. Während ich dem König folge, verteidige ich mich gegen überdimensionierte Ratten und steigere so meine ersten Fähigkeiten im Kampf. Wie schon in **Morrowind** werden nur die Attribute entwickelt, die man auch tatsächlich einsetzt.

Mir fällt auf, dass sich **Oblivion** fast so geschmiert spielt wie ein Ego-Shooter: In Kämpfen teile ich gezielt Schwerthiebe und Feuerbälle aus, Angriffe wehre ich mit dem Schild ab, Verletzungen werden auf Tastendruck per Heilzauber ausgeglichen. Klappt prima! Schnell mache ich mich mit Inventar und Charakterbildschirm vertraut – und kann eine leichte Enttäuschung nicht verbergen: Die Menüs sind mit ihrer übergroßen Schriftart wohl ein Zugeständnis an die Xbox360-Version. Obwohl Questlog oder Zauberliste logisch aufgebaut sind, fehlt die Übersicht – man hat das Gefühl, ein bis zwei Mausklicks mehr als nötig zu machen. Völlig unverständlich ist das Fehlen einer frei skalierbaren Minimap, wie man sie etwa aus **Morrowind** kennt. So ist man ständig gezwungen, das Kartenmenü per Tabulator-Taste zu öffnen und sich von dort aus weiterzuklicken. Das neue Interface hat aber auch sein Gutes: So zeigt der Kompass mit einem roten Pfeil die Richtung für die aktuell gewählte Quest an.



BAUKASTEN In der Charaktererstellung legen Sie Rasse, Gesicht, Alter und Teint fest. Die Wahl der Klasse und des Sternzeichens erfolgt später.



VIELFALT Alle Gegnertypen gibt es in mehrfachen Ausführungen. Einige sind auf den Nahkampf spezialisiert, andere setzen Fernwaffen oder Magie ein.



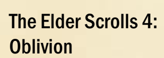
FARBENSPIEL Der Wechsel vom Tag zur Nacht ist grafisch edel in Szene gesetzt: Abends, wenn die Sonne untergeht, färbt sich der Himmel.



SICHERHEITSKRÄFTE Am Hafen treibt sich allerlei Gesindel herum, vor allem nachts. Die Wachen passen auf, dass alles mit rechten Dingen zugeht.

Und welche Rolle spielen Sie?

Bei so viel schönen Rollenspielen steht man vor einer schwierigen Wahl: Welche Fantasy-Welt ist die richtige für mich, wo gibt es die packendsten Kämpfe, die größten Abenteuer, die kniffligsten Quests? Unsere Übersicht hilft weiter.

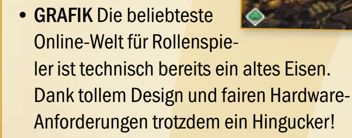


The Elder Scrolls 4: Oblivion

- **GRAFIK** Kein Rollenspiel sieht derzeit so gut aus wie **Oblivion**. Innenräume wie Dungeons wirken absolut plastisch, Nichtspielercharaktere haben detaillierte Gesichtszüge und die Außenwelt beeindruckt durch enorme Weitsicht ohne Ladepausen.
- **FREIHEIT** Die Handlung können Sie zwar nur auf eine Art beenden, dafür bestimmen Sie Ihren Weg dorthin völlig frei. In den zahlreichen Nebenquests, Gilden und Aufgaben dürfen Sie so gut oder böse sein, wie Sie wollen.
- **CHARAKTERWAHL** Man darf aus zehn Rassen und 21 Klassen wählen, hinzu kommen nochmal 13 Sternzeichen.
- **NICHTSPIELERCHARAKTERE UND KI** Alle Nichtspielercharaktere haben Tagesabläufe, unterhalten sich, gehen sogar Bedürfnissen wie Hunger oder Müdigkeit nach.
- **KAMPFSYSTEM UND ERFAHRUNG** Gekämpft wird wie in einem Ego-Shooter, allerdings auch unter Bezug von Charakterwerten. Es werden nur die Fertigkeiten entwickelt, die man auch einsetzt.

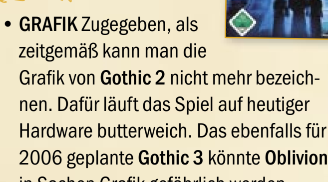
... im Vergleich mit Fable: The Lost Chapters

- **GRAFIK** Für die PC-Fassung wurde **Fable**, das ursprünglich von der Xbox stammt, noch mal aufgebohrt. Sehr schöne Texturen und Effekte, außerdem Tag- und Nachtwechsel sowie ein stimmiges Design. Leider lädt das Programm häufig nach.
- **FREIHEIT** Zwei unterschiedliche Endsequenzen und völlig freie Gesinnungswahl sind das Markenzeichen des Spiels. Sogar das Aussehen der Spielfigur ändert sich je nach Entscheidung.
- **CHARAKTERWAHL** Es gibt keine Klassen, man kann seinen menschlichen Charakter aber in Nahkampf, Magie und Bogenschießen trainieren.
- **NICHTSPIELERCHARAKTERE UND KI** Auch in **Fable** haben Nichtspielercharaktere einen geregelten Tagesablauf und reagieren auf Gesinnung und Aussehen des Spielers.
- **KAMPFSYSTEM UND ERFAHRUNG** Die Steuerung ist die eines klassischen Action-Adventures. Attribute wie Kampfkraft oder Ausdauer werden mittels Erfahrungspunkten gesteigert.



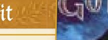
... im Vergleich mit World of Warcraft

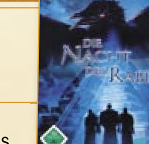
- **GRAFIK** Die beliebteste Online-Welt für Rollenspieler ist technisch bereits ein altes Eisen. Dank tollem Design und fairen Hardware-Anforderungen trotzdem ein Hingucker!
- **FREIHEIT** Als Online-Rollenspiel bietet **WoW** eine Menge: gute und böse Fraktionen, organisierte Gilden, Berufe und Unmengen an Quests. Die Welt muss man sich aber mit anderen Spielern teilen.
- **CHARAKTERWAHL** Aus der Horde (böse) oder Allianz (gut) suchen Sie sich eine von insgesamt neun verschiedenen Klassen in acht unterschiedlichen Rassen aus.
- **NICHTSPIELERCHARAKTERE UND KI** Zwar gibt es eine Menge Nichtspielercharaktere, doch die sind vornehmlich Händler und Questgeber – dafür hat man ja auch Mitspieler. Tagesabläufe gibt es aber nicht.
- **KAMPFSYSTEM UND ERFAHRUNG** Schnelle Reflexe sind in **WoW** egal – gute Ausrüstung und Kenntnis der eigenen Klasse bringen den Sieg. Erfahrungspunkte gibt's für Quests und Kämpfe, die richtige Talentpunkteverteilung ist lebenswichtig.



... im Vergleich mit Star Wars: Knights of the Old Republic 2 - The Sith Lords

- **GRAFIK** Ähnlich wie **Fable** stammt **KotOR 2** von der Xbox. Technisch stark veraltet und auch das Design wirkt etwas angestaubt. Da hilft auch nicht der **Star Wars**-Bonus.
- **FREIHEIT** Die Entscheidungen des Spielers haben maßgeblichen Einfluss auf das Verhalten der Party und Nichtspielercharaktere. Jede noch so kleine Quest stellt einen vor moralische Entscheidungen.
- **CHARAKTERWAHL** Als einziges Spiel im Vergleich bietet **KotOR 2** eine mehrköpfige Party, darunter Scharfschützen, Hacker, Roboter und natürlich Jedis.
- **NICHTSPIELERCHARAKTERE UND KI** In Kämpfen verhalten sich Partymitglieder recht clever, Händler und sonstige Nichtspielercharaktere haben keine Tagesabläufe.
- **KAMPFSYSTEM UND ERFAHRUNG** In den Grundzügen basiert das Kampfsystem von **Kotor2** auf dem D&D-Regelwerk, bei dem auch Aspekte wie die Trefferwahrscheinlichkeit ausgewürfelt werden. Die pausierbaren Kämpfe verschleiern das aber dank actionreicher Inszenierung.





... im Vergleich mit Gothic 2: Die Nacht des Raben

- **GRAFIK** Zugegeben, als zeitgemäß kann man die Grafik von **Gothic 2** nicht mehr bezeichnen. Dafür läuft das Spiel auf heutiger Hardware butterweich. Das ebenfalls für 2006 geplante **Gothic 3** könnte **Oblivion** in Sachen Grafik gefährlich werden.
- **FREIHEIT** Die Handlung ist vorgegeben, Nebenquests löst man jedoch nach Lust und Laune. Der Eintritt in eine Gilde variiert den Spielablauf erheblich.
- **CHARAKTERWAHL** Aufgrund der dichten Handlung spielt man in **Gothic 2** nur einen vorbestimmten Helden. Im Laufe des Spiels entwickelt man sich zum Magier, Paladin oder Söldner.
- **NICHTSPIELERCHARAKTERE UND KI** Im Grunde so ähnlich wie in **Oblivion**: Nichtspielercharaktere haben Tagesabläufe, gehen zur Arbeit, legen sich schlafen. Ein Bonus für Atmosphäre und Glaubwürdigkeit!
- **KAMPFSYSTEM UND ERFAHRUNG** Per Tastatur trägt man actionbetonte Kämpfe in Hack&Slay-Manier aus. Standard: Erfahrung gibt's für Quests und Kämpfe.



HERAUSFORDERUNG Je höher der Charakterlevel, desto stärkere Gegner werden generiert.



DETAILREICHE ARCHITEKTUR In **Oblivion** scheint alles eine Nummer größer zu sein, etwa diese gewaltige Kathedrale, die weit in den Himmel reicht.

Schnelltasten für Zauber, Waffen oder Heiltränke verteile ich blitzschnell auf die Zahlenreihe eins bis neun. Grundsätzlich super, doch dürften es ruhig ein paar Tasten mehr sein, insbesondere in Hinblick auf die gewaltige Menge an Zaubersprüchen.

Tragischer Tod

Uriel spricht mich wieder an, fragt mich nach meinem Sternzeichen. Aus den 13 Möglichkeiten wähle ich das Zeichen des Kriegers, welches Stärke und Ausdauer erhöht. Dann werden wir erneut angegriffen, und noch während der Kampf tobt, teilt mir der König seinen letzten Willen mit. Er übergibt mir das Amulett der Septims und somit die Verantwortung, seinen letzten noch lebenden Sohn zu finden. Denn nur der königliche Erbe sei in der Lage, die Tore zu Oblivion zu schließen und Tamriel vor dem Untergang zu retten. Bevor ich die Bedeutung dieser Worte begreife, wird Uriel hinterrücks von einem der Kuttenträger erstochen. Nach dem Gemetzel wendet sich einer der trauernden königlichen Gardisten an mich, fragt nach meinem Kampfstil. Erst jetzt fordert mich das Spiel auf, eine von 21 Klassen auszuwählen. Die Entscheidung fällt mir leicht, und so stehe ich, ein Kampfmagier vom Volk der Dunmer, unter dem Sternzeichen des Kriegers geboren, vor der Tür in die Freiheit.

Raus ins Grüne

Ein flaues Gefühl verbreitet sich in meiner Magengegend, als ich zum ersten Mal die Umgebungsgrafik betrachte. Zwar sind in beeindruckender Ferne Hügel, Täler und Bäume zu erkennen, nur sehen sie nicht so gut aus wie erwartet. Was sagen die Grafikeinstellungen? Der Detailregler für entfernte Objekte ist nur bis zur Mitte geschoben, vor allem Landschaftstexturen und Bäume wirken dadurch aufgeklebt. Auch das Wasser ist nicht so spektakulär wie erhofft. Doch all das ist schnell vergessen, als ich die Dimensionen der ansonsten prächtigen Außenwelt begreife. Überall gibt es etwas zu sehen: Gräser wiegen sich im Wind, Rehe hüpfen durch den Wald, am Himmel strahlt die Sonne über die Baumwipfel – fantastisch! Während ich ohne störende Ladepausen durch die Wälder streife, finde ich ein herrenloses Pferd am Wegesrand. Das klaue ich mir einfach, da bin ich unkompliziert. Dumm nur, dass mich ein Soldat dabei beobachtet und mir deswegen die Hölle heiß macht. „Halte deinen Schild hoch und wehre dich nicht!" ruft mir Pete Hines eilig zu, „so erkennt der Angreifer, dass du dich ergibst!" Anschließend geht es per Schnellreisefunktion komfortabel und ohne nervige Laufwege zu einem Hof namens Weynon House, wo ich das Amulett der Septims vorzeigen soll. Auf einem Tisch liegt ein Brief, die liebevolle Nachricht eines Sohnes an seine Mutter. Daneben finde ich zerknüllte Entwürfe des Briefes, die jedoch eher von einem zornigen Kleinkind stammen könnten. Es sind schöne Details wie diese, welche mich das komplette Haus absuchen lassen. Hier erhalte ich auch den nächsten Auftrag für meine Hauptquest: In der Stadt Kvatch gibt es neue Hinweise auf den Aufenthaltsort des gesuchten Thronerbens.

Ein perfekter Mord

Pete Hines gibt mir einen unmoralischen Tipp: „Suche dir einen unschuldigen Nichtspielercharakter und bring ihn um!" Bitte was? Pete reagiert mit einem Grinsen auf meine verdutzte Miene: „Du wirst schon sehen, was passiert. Lass dich nur nicht dabei erwischen!" Kein Problem – etwa zwei Minuten später habe ich einen armen Bauern erschlagen und fühle mich schlecht. Zeit für ein Schläfchen im Gasthaus! Doch dort werde ich mitten in der Nacht von einem schwarzgekleideten Mann geweckt. Er lobt meine Kaltherzigkeit und offenbart seine Absichten: Die Assassinen-Gilde Dunkle Bruderschaft wäre genau der richtige Club für jemand Boshaften wie mich, dort fände ich Gleichgesinnte, Schutz und lukrative Arbeit. Als Beweis meiner Entschlossenheit soll ich im Gasthaus von Bravil einen Mann namens Rufio erledigen. Praktisch: Ich muss im Questlog nur auf den Button mit der Aufschrift „Map" klicken, die Schnellreisefunktion aktivieren und bin in wenigen Sekunden am Zielort. Rufio liegt auf seinem Bett und schläft – er hat keine Chance. Erneut treffe ich den schwarzgekleideten Mann. Mein Weg zur dunklen Bruderschaft ist damit fast beendet.

Zweifelhafte Freunde

In einem Ort namens Sanctuary hausen die Assassinen. Ich statte ihnen einen Besuch ab. Im Keller eines heruntergekommenen Hauses finde ich den bizarren Eingang: Eine rotglühende Tür, im Hintergrund ein pulsierendes Geräusch, ähnlich einem Herzschlag. Ich versuche sie zu öffnen, doch eine Stimme zischt mich an: „Was ist die Farbe der Nacht?" Der Schwarzgekleidete hat mir die Antwort verraten: „Rot wie Blut, mein Bruder." Die Tür öffnet sich und ich trete andächtig in das Versteck der Attentäter ein. Freundlich begrüßt man mich und schenkt mir sogar eine coole, schwarze Rüstung. Alle haben etwas zu erzählen, darunter grausame, aber auch nachdenklich stimmende Geschichten. Ein Vampir gibt mir meinen ersten Auftrag: Ich möchte bitte einen Kapitän beseitigen, der im Hafen der imperialen Hauptstadt auf seinem Piratenschiff lebt. Andere Assassinen geben mir wertvolle Tipps für diese Mission. Ich reise zum Hafen und werde wenig freundlich empfangen. Zwei Piraten greifen mich an – ich behalte ihre verzierten Säbel als Trophäen meines Sieges. Der Kapitän sitzt in seiner Kajüte am Tisch und liest. Zu spät erkennt er meine Absichten. Ich führe meinen tödlichen Auftrag aus, muss aber sofort vor wütenden Piraten durch das Fenster fliehen. Draußen die Verschnaufspause: Unmoralisch war's, aber richtig spannend.

Der Abschied tut weh

Die Hauptquest führt weiter nach Kvatch. Ein aufgeregter Mann erzählt mir dort von einer Bedrohung, die über die Stadt gekommen sei. Da verdüstert sich der Himmel und schüttet ein unnatürliches Rot aus. Ich folge dem Pfad und sehe es: Ein Portal, aus dem die ersten Feinde strömen, dahinter brennende Ruinen. Ich zücke mein Schwert, doch Hines legt mir die Hand auf die Schulter: „Bitte draußen bleiben, wir wollen die Unterwelt bis zur Veröffentlichung geheimhalten." **Oblivion** ist so gut wie gekauft. Ich muss einfach wissen, wie es weiter geht.

Entwickler:	Bethesda Softworks
Anbieter:	Take 2
Termin:	Ende März 2006

Frage und Antwort

Entwickler Bethesda hat für Oblivion ein cleveres Spielspaß-Konzept ausgetüftelt. PC Games beantwortet brennende Fragen.

Falls Sie die **Oblivion**-Berichterstattung im vergangenen Jahr verpasst haben: Hier finden Sie noch einmal die wichtigsten Fakten zum Rollenspiel.

Nackte Zahlen, bitte!

Seit Mitte 2002 ist **Oblivion** in Entwicklung. Die Welt ist mit 40 Quadratkilometern zwar kleiner als die von **Morrowind**, aber dafür dichter bevölkert: Rund 1.500 Nichtspielercharaktere tummeln sich in Wildnis, etwa 200 Dungeons und neun Hauptstädten. Die Figuren wurden mit über 50 Stunden an Sprachausgabe vertont. Hinzu kommen 60 Monstertypen, die sich in Unterkategorien aufspalten: So gibt es etwa Skelettkrieger und Skelettbogenschützen. Der Charakter kann eine von zehn Rassen verkörpern und 21 Klassen wählen: von Akrobat bis Zauberer. Ebenso viele Skills lassen sich durch Benutzung ausbilden. Die USK-Einstufung liegt bei 12 Jahren.

Worum geht's eigentlich?

Grob: die Welt vor dem Untergang retten. Genauer: Portale, die in die Unterwelt namens Oblivion führen, öffnen sich kreuz und quer in Tamriel (so heißt die Fantasy-Welt). Hindurch kommen allerlei Monster, die Furcht und Schrecken verbreiten. Nur einer kann die Portale schließen, nämlich der Sohn von Uriel Septim, dem Regenten, dessen Ableben Sie in den ersten Spielminuten mitbekommen. Es gilt, den Thronerben aufzuspüren und ihn hinreichend über seine Aufgabe zu unterrichten. Bis zum Happy End dieser Aufgabe vergehen etwa 20 bis 25 Stunden. Mehr Zeit können Rollenspieler mit den Nebenquests verbringen. Diese bieten Stoff für etwa 200 Stunden, dazu ist Nichtlinearität oberstes Gebot: Keine Lust auf eine weiße Weste? Dann lassen Sie den Schweinehund raus und erforschen Tamriel einfach auf die harte Tour. Wer will, beißt sich sogar als Vampir durch.

Brauche ich Vorkenntnisse?

Oblivion ist genauso in sich geschlossen wie der Vorgänger **Morrowind**. Die Geschichten sind miteinander verwoben, die Gemeinsamkeiten beschränken sich auf Ortsnamen, dazu gibt's historische Anspielungen. Kurzum: Sie können ohne Vorkenntnisse loslegen.

Ist die Welt zufallsgeneriert?

Die 40 Quadratkilometer Spielwelt sind von Menschenhand gebaut. Ein Zufallsgenerator berechnet abhängig vom Charakterlevel, auf welche Gegner der Spieler trifft. Ein Held wird demnach nie in eine Horde übermächtiger Monster hineinlaufen. Auch Gegenstände werden ausgewürfelt. Das verhindert, dass man früh auf sehr mächtige Waffen stößt und für den Rest des Spiels keinerlei Upgrades mehr benötigt – ein Problem, mit dem **Morrowind** zu kämpfen hatte.

Stirbt man bei diesen Laufwegen nicht vor Langeweile?

Bei einer Spielwelt, die so groß wie die von **Oblivion** ist, wären pausenlose Echtzeit-Wanderungen der Spielspaßtod. Klar: Man kann sich einfach den Rucksack umschnallen und auf gut Glück die Umgebung erkunden – ein kleines Abenteuer, etwa in einer Ruine, einem Dungeon oder Banditenlager, findet sich immer. Doch die Motivation würde spätestens dann dem Frust weichen, wenn man bereits erkundete Gebiete noch einmal durchstreifen müsste. Dem beugt die Schnellreisefunktion vor: Auf der Landkarte sind bereits besuchte Ortschaften eingeblendet, ein Mausklick führt direkt dorthin. Eine weitere Möglichkeit des zügigen Fortkommens stellen Pferde dar. In jeder größeren Stadt lassen sich die Vierbeiner in den Stallungen für Gold erwerben. Die andere Option ist, Pferde zu klauen. Allerdings reißen gemopste Gäule aus, sobald Sie sie für einen Dungeon-Besuch vor dem Höhleneingang abstellen, oder sie erwehren sich ihrer Peiniger mit einem Huftritt.

Welche Technik kommt bei Oblivion zum Einsatz ?

Die aus **Morrowind** bekannte Gamebryo-Engine wurde für **Oblivion** gehörig aufgebohrt: Dank modernem Shader 3.0, Normal- sowie Paralax-Mapping wirken Oberflächen ungeheuer plastisch. Die Engine erlaubt eine gigantische Weitsicht, Bäume steuert das Tool Speedtree bei. Veredelt wird das Ganze durch HDR-Ausleuchtung.

Wie funktioniert die Physik?

Seit **Half-Life 2** hat es kein Spiel mehr gegeben, das Physik so Sinn stiftend einsetzt wie **Oblivion**: Die Havoc-Engine lässt Seile baumeln, Gegner purzeln und Steine fliegen – wobei die Auswirkungen auf den Spielverlauf spürbar sind. Kullert beispielsweise ein Baumstamm den Abhang runter, haut es jene Gegner um, die im Weg stehen. Mit der Taste „Y" lassen sich Gegenstände aufheben und auch wieder ablegen. Lässt man die Taste während einer schnellen Mausbewegung los, wird das Objekt weggeschleudert.

Welche Gilden gibt es?

Wie schon in **Morrowind** kann man sich auch in **Oblivion** Gilden anschließen. Die Kriegergilde bedarf wenig Erklärung, ebenso wenig wie die der Zauberer: Interessierte werden auf Anfrage zum Mitglied, sofern keine Vorstrafen vorliegen. Anders schaut es aus bei der Dunklen Bruderschaft, einer Gilde, die sich aus professionellen Attentätern und gefühllosen Mördern zusammensetzt. Um ihr beizutreten, müssen Sie zuerst ihren moralischen Standpunkt kundtun, indem Sie einen Unschuldigen um die Ecke bringen. Ein Vertreter der Gilde wird Ihren Charakter dann zu gegebener Zeit aufsuchen und eine Zusammenarbeit vorschlagen. Weniger blutig die Aufnahmeprozedur der Diebesgilde: Hier genügt es, eine Haft im Gefängnis abzusitzen. Eine Gestalt steckt Ihnen schließlich einen Zettel zu, der Zeit und Ort für ein konspiratives Treffen mit den Gaunern vorschlägt. Nur in den Handelskammern der Diebesgilde dürfen Sie geklaute Gegenstände verhökern, außerdem gibt es nur hier Dietriche, die das Knacken von Schlössern ermöglichen.

Wie glaubwürdig sind die computergesteuerten Figuren?

Sie wandern durch die Straßen, suchen bei Hunger Küchen auf, legen sich nachts ins Bett oder führen untereinander teils ausführliche Gespräche. Das Eigenleben ist erstaunlich: Kommt man in ihre Nähe, drehen sie sich in die Richtung des Spielers, um ihn, den Umständen entsprechend, mehr oder weniger freundlich zu grüßen.

Wie reift der Charakter?

Der Weg vom Handtuch zum Held geht in **Oblivion** nicht über Erfahrungspunkte. Im Level steigt auf, wer die Grundfähigkeiten seiner Klasse trainiert. Beim Barbar sind das beispielsweise Athletik und der Kampf mit Schwertern. Derlei Fähigkeiten steigen, indem man sie anwendet. Ist eine bestimmte Ausbaustufe erreicht, sind neue Fähigkeiten zugänglich. Einige funktionieren aktiv, etwa tödlichere Spezialschläge mit Äxten, andere passiv, beispielsweise die Verringerung von Abnutzungserscheinungen beim Tragen von schweren Rüstungen.

Auf welchen Plattformen erscheint Oblivion?

Oblivion wird sowohl für PC als auch für Xbox360 entwickelt. Das hat zur Folge, dass die PC-Version mit einer – für Konsolenspiele typisch – großen Schriftart in den Menüs daherkommt und die Übersichtlichkeit somit etwas leidet. (tw/fs)

Eine Frage der Hardware

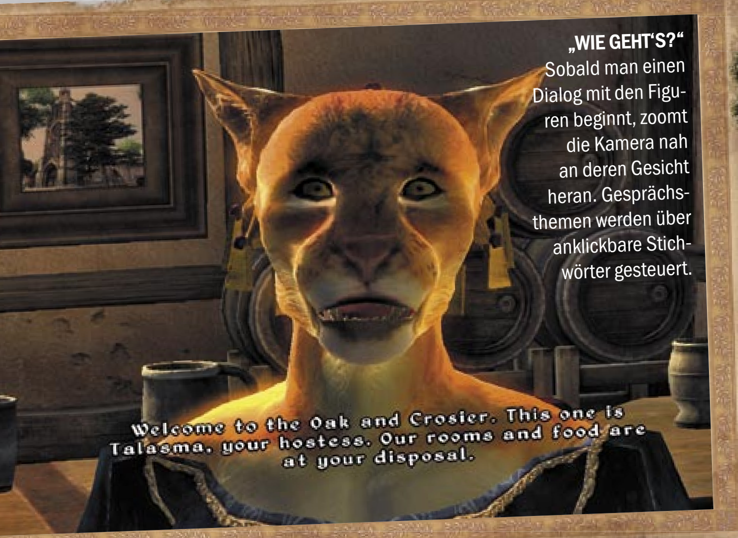
„Besorge dir einen Tag vor Veröffentlichung des Spiels die besten PC-Komponenten, die man für Geld kaufen kann." Wir nehmen Todd Howard von Bethesda Softworks beim Wort.

Grafikkarte: Modernste Effekte wie Parallex- und Normal-Mapping verlangen nach einer teuren, topaktuellen Grafikkarte, wie etwa einer Geforce 7800 GTX mit 256 MByte (480 Euro). Sparfüchse greifen eher zu einer günstigen Geforce 6800 GS mit ebenfalls 256 MByte (170 Euro).



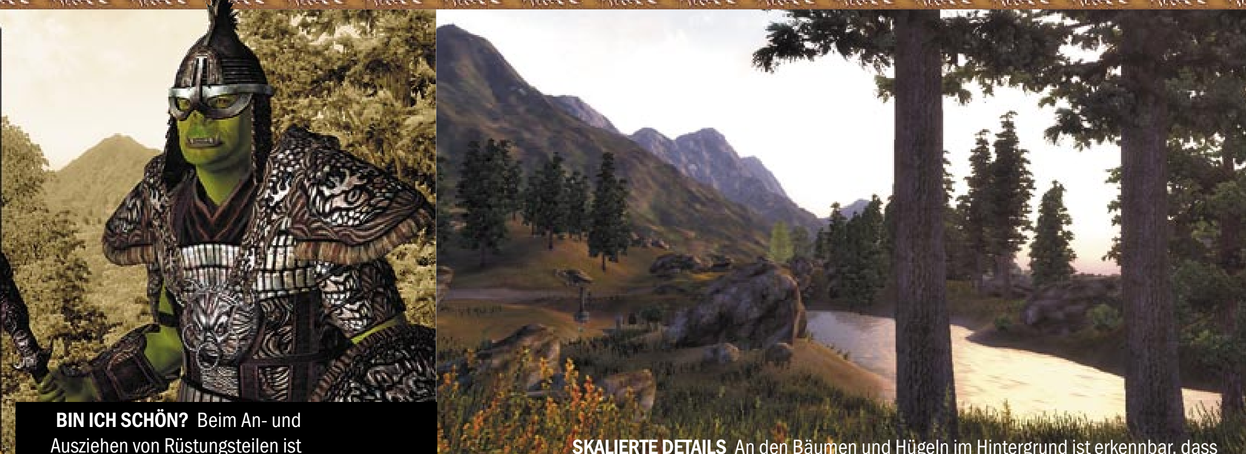
Prozessor: Mindestens 2.800 Herzen sollten in Ihrem Rechner schlagen, damit **Oblivion** richtig in die Gänge kommt. Besser noch: ein Zweikern-Prozessor. Das derzeitige High-End-Modell ist ein sündhaft teurer Athlon 64 X2 4800+ (780 Euro). Preisbewusste Spieler kaufen sich einen Athlon 64 3500+ (210 Euro).

Arbeitsspeicher: Offengestanden waren wir beim Probespielen überrascht, dass sich **Oblivion** mit nur einem Gigabyte RAM (90 Euro) zufrieden gibt, insbesondere weil das Spiel die Außenwelt ohne Unterbrechung nachlädt. Um für alle Eventualitäten und die höchste Detailstufe gerüstet zu sein, leisten Sie sich aber besser gleich satte 2.048 MByte (190 Euro).



„WIE GEHT'S?" Sobald man einen Dialog mit den Figuren beginnt, zoomt die Kamera nah an deren Gesicht heran. Gesprächsthemen werden über anklickbare Stichwörter gesteuert.





BIN ICH SCHÖN? Beim An- und Ausziehen von Rüstungsteilen ist rechts der Charakter eingeblendet.

SKALIERTE DETAILS An den Bäumen und Hügeln im Hintergrund ist erkennbar, dass die Texturen und Objekte in der Entfernung leicht an Details verlieren.

NACHTBLIND In den düsteren Dungeons von **Oblivion** rechnen Sie besser stets mit Angriffen aus dem Dunkeln.



MASSENVERANSTALTUNG Durch Aufklärung und Truppenverschiebungen stellen Sie schon vor der Schlacht die Weichen für den Sieg. Hier geht das Cyborg-Volk der Cybran mit gewaltigen Robotern in die Offensive. Schafft es die Erden-Föderation, rechtzeitig genug Einheiten an die Front zu verlagern?

Supreme Commander

Die Karten sind größer, die Einheiten zahlreicher, die Maßstäbe gigantischer, die Planungen komplexer: XXL-Echtzeitstrategie mit furiosem Schlachtfeldgetümmel.



▲ **RISIKO-PASSAGIER** Einheiten an Bord von Transportern können abgeschossen werden.

▲ **360° SCHUSSFELD** Die riesigen Cybran-Spinnenroboter feuern in alle Richtungen.

▼ **SCHROTTREIF** Einer der Giganten wird durch konzentriertes Feuer zu Klump geschossen.

▼ **ICH STEH' DRAUF** Kleinere Einheiten können im Eifer des Gefechtes von großen Trampeln zerquetscht werden.

▼ **NAHAUFNAHME** Je dichter Sie ins Geschehen zoomen, desto detaillierter werden die einzelnen Einheiten dargestellt.







KOORDINIERTER ANGRIFF Das Eintreffen der Luftunterstützung verschafft den Cybran bei dieser riesigen Bodenschlacht die Oberhand.

Dutzende von detailliert animierten Einheiten toben über den Bildschirm; Projektile, Energiestrahlen und Trümmerteile zischen durch die Luft. In den meisten Spielen würden wir uns jetzt ganz auf taktische Details dieses Gefechts konzentrieren, hier eine Einheit selektieren, dort das Angriffsziel wählen. Doch Chris Taylor überlässt die Truppen sich selbst, zoomt emsig am Mausrädchen drehend die Betrachterkamera zurück und immer weiter zurück, bis man nur noch bunte Pünktchen auf Kontinentalmassen und hoher See blinken sieht, die an verschiedenen Fronten übereinander her fallen. Per Tastendruck blendet er jetzt Linien ein, die Patrouillenrouten und Truppenverschiebungen anzeigen, inklusive Hochrechnung für die Ankunftszeit am Ziel. Das ist Planung im großen Stil, als Oberbefehlshaber die Eroberung einer weitläufigen Welt dirigieren. Mit den richtigen Information versorgt die richtigen Truppen zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort haben - das ist **Supreme Commander**.

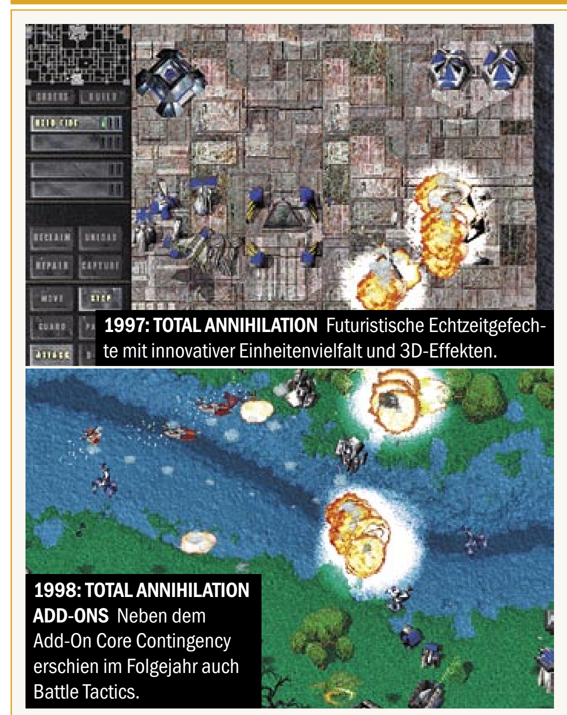
Es war ein langer Weg zurück ins Echtzeitstrategie-Genre für Chris Taylor: „Du kannst geistiges Eigentum nicht einfach mitnehmen, wenn du als Angestellter deine alte Firma verlässt" erklärt er, warum sein neues Baby **Supreme Commander** nun eben keine Fortsetzung des 97er-Hits **Total Annihilation** ist. Nach dessen Veröffentlichung kündigte er beim alten Arbeitgeber Cavedog und machte sich mit Gas Powered Games selbständig. Doch was lange währt, wird voraussichtlich Anfang 2007 endlich fertig. Dann will **Supreme Commander** eine ganz neue Größenordnung futuristischer Schlachten bieten - im wahrsten Sinne des Wortes.

Aufklärungsbedarf

„Das erste was du bei einem anderen Echtzeitstrategietitel machen willst, nachdem du mal **Supreme Commander** gespielt hast, ist weiter raus zu zoomen. Denn je mehr Informationen du hast, desto bessere strategische Entscheidungen kannst du fällen", beteuert Taylor. Dazu gehört auch das Ausspionieren der gegnerischen Stellungen mit Aufklärungsflügen, Radar- und Sonar-Einrichtungen unter Berücksichtigung von Tricks wie Tarnvorrichtungen oder Manipulationen. So können bestimmte Einheiten gegnerische Radarstationen dazu bringen, ein falsches Bild vorzugaukeln. Ein einziger Ihrer Angreifer erscheint dann als riesiger Truppenverband - und während der Feind auf diese Phantom-Streitmacht zumarschiert, greifen Sie an einer anderen Stelle an.

Ein anderer guter Grund, warum man sich das Schlachtgetümmel gerne mit respektvol-

Total Annihilation: Chris Taylors erster Strategie-Meilenstein



1997: TOTAL ANNIHILATION Futuristische Echtzeitgefechte mit innovativer Einheitenvielfalt und 3D-Effekten.

1998: TOTAL ANNIHILATION ADD-ONS Neben dem Add-On Core Contingency erschien im Folgejahr auch Battle Tactics.

Warum Supreme Commander nicht Total Annihilation 2 heißen darf - und welche Genre-Innovationen dem spirituellen Vorgänger zu verdanken sind.

Mit ihrem ungewöhnlichen Echtzeit-Spielablauf hatten **Warcraft 2** und **Command&Conquer** das Strategiegenre Mitte der 90er Jahre aus ihrer Nische geholt und Bestseller-fähig gemacht. Die meisten der unzähligen in den Folgejahren produzierten Nachahmer sind längst vergessen, aber das im Herbst 1997 veröffentlichte **Total Annihilation** genießt heute noch Kultstatus. Spieldesigner Chris Taylor und Entwicklungsstudio Cavedog (das vom früheren LucasArts-Adventure-Guru Ron Gilbert geleitet wurde) hatten damit ihren großen Durchbruch. Über hundert Einheiten, 3D-Terrain, riesige Karten, hochauflösende Grafik und Mod-Freundlichkeit waren richtungsweisende Besonderheiten. Auf der offiziellen Cavedog-Webseite wurden Zusatzeinheiten zum kostenlosen Download angeboten, noch heute gibt es eine aktive Rest-Community, die das Alt-Spiel mit Erweiterungen am Leben hält.

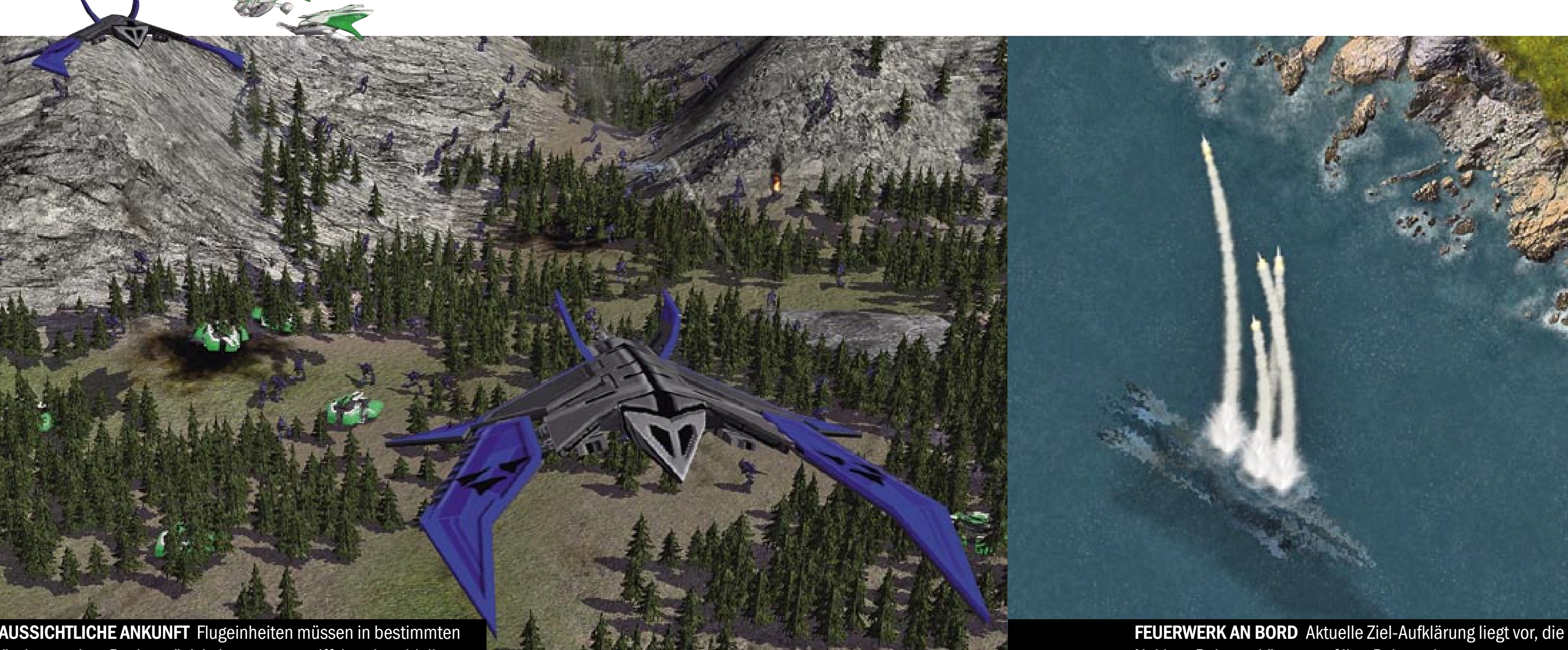
In den nächsten Jahren machte sich Chris Taylor mit Gas Powered Games selbständig und produzierte die beiden **Dungeon Siege**-Rollenspiele für Microsoft. Die Rechte an **Total Annihilation** landeten nach der Cavedog-Schließung bei Atari/Infogrames. Taylor bemühte sich zwar um deren Erwerb, aber Atari war nicht verkaufsbereit. Vielmehr wurde 2002 die Entwicklung eines offiziellen **Total Annihilation**-Nachfolgers bekannt gegeben, den das koreanische Studio Phantagram (**Kingdom under Fire**) machen sollte. Seit der ersten Ankündigung herrscht aber Funkstille zu diesem Thema.

Chris Taylor betont, dass bei Gas Powered Games viele alte Kollegen aus dem original **Annihilation**-Team arbeiten: „In vielerlei Hinsicht wird sich **Supreme Commander** für einige unserer Fans wie eine Fortführung von dem anfühlen, was wir früher gemacht haben." Und fügt sofort hinzu (wohl um keine Anrufe der Atari-Anwälte zu provozieren): „Aber es ist ein separates, brandneues Spiel, das in keinster Weise mit **Total Annihilation** verbunden ist."

ECHTZEIT-STRATEGIE: SUPREME COMMANDER | AKTUELL



DREI WETTER TANK Verschiedene Planetentypen und Spielfeldgrößen sollen für Abwechslung sorgen.



VORAUSSICHTLICHE ANKUNFT Flugeinheiten müssen in bestimmten Abständen zu einer Basis zurück kehren, um angriffsbereit zu bleiben.

FEUERWERK AN BORD Aktuelle Ziel-Aufklärung liegt vor, die Nuklear-Raketen können auf ihre Reise gehen.



VÖLKERVERSTÄNDIGUNG Für jede der drei Fraktionen gibt es eine eigene Einzelspieler-Kampagne, bei der Sie die Handlung aus der jeweiligen Sichtweise präsentiert bekommen.

lem Abstand ansieht, sind die realistischen Größenverhältnisse der Einheiten. Ein hübscher Panzer parkt am Hafen, doch was für ein riesiges Etwas dümpelt da im Wasser vor sich hin? Wir müssen weiter raus zoomen, um das ganze Kriegsschiff auf den Bildschirm zu kriegen, neben dem der Panzer jetzt wie ein verlorener Kleinwagen wirkt. Die realistischen Maßstäbe erlauben auch, dass Einheiten nicht auf magische Weise in Transportern verschwinden, sondern sichtbar an einzelnen Buchten verankert werden. Die „Passagiere" können während der Reise sogar feuern, aber auch einzeln von Gegnern abgeschossen werden.

Die Story entführt Sie in eine Zukunft, bei der die Erden-Föderation UEF nach ausgiebiger Galaxis-Kolonisation in einen Krieg mit zwei Menschheitsabkömmlingen verwickelt wird, den Cybran und den Aeon. Für jede der drei Parteien wird es eine eigene Kampagne geben, in deren Verlauf man den Krieg für die entsprechende Fraktion gewinnt. Beim Kampagnen-Design will Gas Powered Games weg von der üblichen „in jedem Level wieder ganz von vorne anfangen"-Routine. Vielmehr ist die Handlung in Einsätze unterteilt, die jeweils mehrere Missionen enthalten, welche aufeinander aufbauen. Innerhalb eines Einsatzes bleiben Gebäude, Upgrades und produzierte Einheiten erhalten. „Die Karten sind so groß, das wir der Reihe nach immer mehr Abschnitte freischalten können", deutet Chris Taylor an. Mit Multiplayer-Details wird dagegen noch etwas gegeizt, aber Karten- und Einheiten-Vielfalt sowie die Aussicht auf kooperative Spielmodi versprechen reichlich zwischenmenschlichen Spaß. Mod-Freundlichkeit wird groß geschrieben, zusätzliche Karten und Einheiten sollen sich leicht austauschen und importieren lassen.

> Kampagnen-Einsätze enthalten jeweils mehrere Missionen, bei denen Gebäude, Upgrades und Einheiten erhalten bleiben.

Weg mit der Schere

Eine der lieb gewonnenen Gewohnheiten von Echtzeitstrategiespielen ist das „Papier, Stein, Schere"-Prinzip beim Einheiten-Design. Truppentyp A ist also besonders stark gegen Truppentyp B, schwächelt zugleich aber gegenüber Truppentyp C. Zwar gibt es auch bei **Supreme Commander** naheliegende Einheiten-Einsatzgebiete, ein Torpedos abwerfende Bomber ist nun mal gegen Schiffe besonders nützlich. Aber Stärken und Schwächen sind nicht künstlich festgelegt, laut Chris Taylor erwarten uns „physikalisch simulierte Schlachten. Die Bewegung jedes einzelnen Projektils in der 3D-Spielwelt wird berechnet". Trifft die Salve eines Panzers ihr Ziel oder trifft sie nicht? Verschiedene Faktoren wie das Terrain, Formationen oder die Bewegungsgeschwindigkeit des Panzers im Augenblick des Abfeuerns werden dabei berücksichtigt. „In einer Simulation können verblüffende Dinge passieren, das ist aufregend für den Spieler. Aber beim ‚Papier, Stein, Schere'-Prinzip kommt immer nur das heraus, was du vorher erwartet hast."

Prioritäten-Geklicke

Bedienung und Benutzeroberfläche sind noch lange nicht fertig, sollen sich aber an gewohnten Genre-Standards orientieren, um einen schnellen leichten Einstieg zu erlauben. Geplant ist die Wahl zwischen verschiedenen Kampfformationen, wenn man per Rechtsklick auf den anzugreifenden Gegner klickt. Eine interessante Idee ist auch die unkomplizierte Prioritäten-Festlegung, wie sie Taylor erklärt: „Sagen wir mal, ich greife mit einem Panzer-Verband eine gegnerische Basis an. Bei einem Klick greifen meine Einheiten das jeweils nächste Ziel an. Doppelklicke ich aber auf etwas, sage ich ihnen damit: ‚Es ist etwas wichtiger, das hier zuerst auszuschalten" Ein Teil meiner Panzer widmet sich dann nur diesem einen Ziel und ignoriert alles andere. Aber wenn ich dreimal auf etwas klicke, konzentrieren sich alle meine Einheiten ausschließlich diesem Ziel - koste es, was es wolle." Was angesichts von feindlichen Schildgeneratoren oder abschussbereiten Atomraketen-Vorrichtungen durchaus Sinn machen kann.

Die beiden Rohstoffe Energie und Masse versiegen nie und werden durch Errichtung entsprechender Fabriken gefördert. Masse-Sauger müssen auf speziellen markierten Feldern errichtet werden, um Materie aus dem Erdreich zu pumpen. Der Abbau bürokratischer Hindernisse soll das Stützpunkt-Management straff und pflegeleicht machen. So können Sie bei einem entstehenden Produktionsgebäude bereits Einheiten vorbestellen, wenn dieses noch im Bau ist. Auch wenn man die nötigen Ressourcen noch nicht ganz zusammen hat, lässt sich die Herstellung eines aufwendigen Produktionsvorhabens schon mal starten, um keine Zeit zu verlieren.

Basis-Hausmeister

Große Karten erfordern eine Vielzahl von Stützpunkten, da kann man ein wenig Hilfe in

FLOTTENMANÖVER Das sind nicht gerade Vergnügungsdampfer, die unser Geschwader da auf hoher See sichtet.

HEILLOSES DURCHEINANDER In den Schlachten von Supreme Commander kommt es genau wie im Vorgänger auf die Masse an.

CHEFSACHE

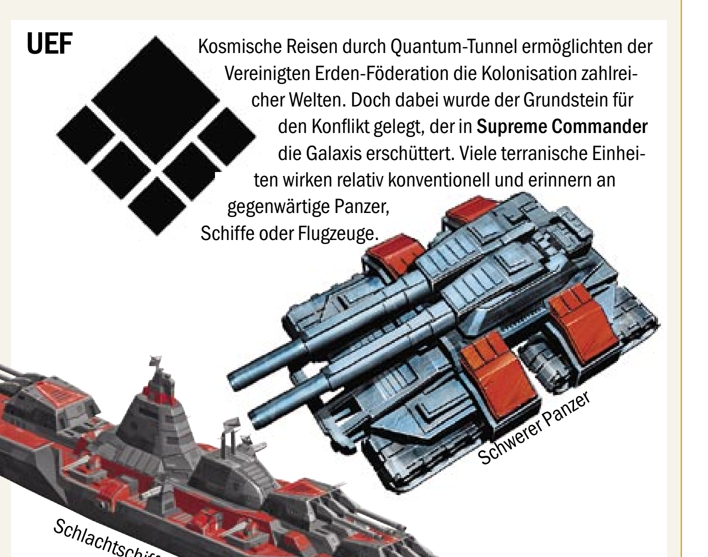
Der Supreme Commander persönlich kann in die Schlacht ziehen. Diese mächtige Super-Einheit lässt sich mit verschiedenen Upgrades individuell aufrüsten - bis hin zur Abschussrampe für atomare Sprengkörper.

Totalzerstörungs-Trio: Die drei Fraktionen

Planetenkrieg im 29. Jahrhundert, zwei Völker von Menschheits-Abkömmlingen bringen das mächtige Sternenreich der Erden-Föderation (UEF) ins wanken. Jede Partei verfügt über zahlreiche charakteristische Einheiten.

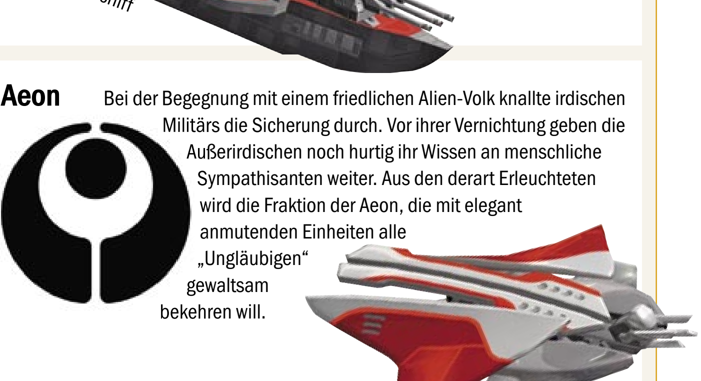
UEF

Kosmische Reisen durch Quantum-Tunnel ermöglichten der Vereinigten Erden-Föderation die Kolonisation zahlreicher Welten. Doch dabei wurde der Grundstein für den Konflikt gelegt, der in **Supreme Commander** die Galaxis erschüttert. Viele terranische Einheiten wirken relativ konventionell und erinnern an gegenwärtige Panzer, Schiffe oder Flugzeuge.



Aeon

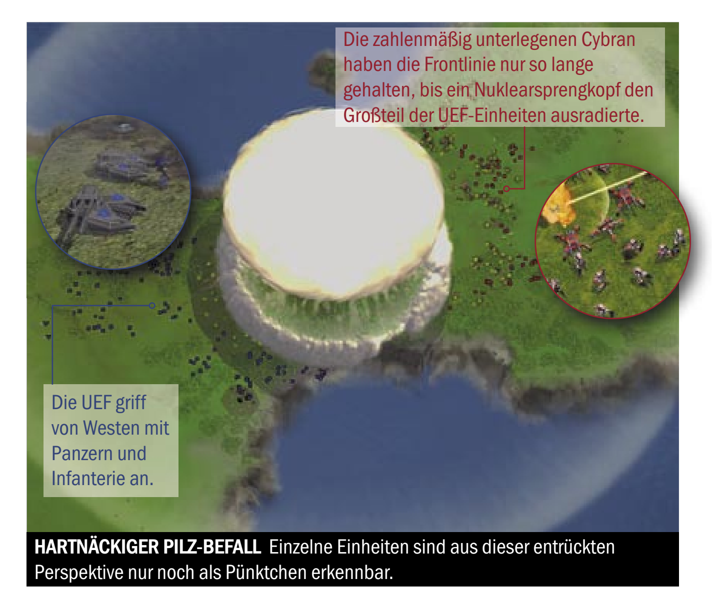
Bei der Begegnung mit einem friedlichen Alien-Volk knallte irdischen Militärs die Sicherung durch. Vor ihrer Vernichtung geben die Außerirdischen noch hurtig ihr Wissen an menschliche Sympathisanten weiter. Aus den derart Erleuchteten wird die Fraktion der Aeon, die mit elegant anmutenden Einheiten alle „Ungläubigen" gewaltsam bekehren will.



Cybran

Der Cyborg-Forscher Dr. Brackman zog sich auf einen entlegenen Planeten zurück, um von Behörden (und Skrupeln) unbehelligt Menschen durch Computer-Implantate zu „verbessern". Das Resultat seines Forschungsdrangs ist dieses Maschinen-wesen-Volk, zu dessen Bodeneinheiten allerlei bizarre Roboterschöpfungen mit Stelzenbeinen zählen.





HARTNÄCKIGER PILZ-BEFALL Einzelne Einheiten sind aus dieser entrückten Perspektive nur noch als Pünktchen erkennbar.

Form eines Base Commanders gebrauchen. Einer solchen Führungskraft lässt sich die Verantwortung für eine bestimmte Basis anvertrauen. Werden bei feindlichen Angriffen Gebäude beschädigt und zerstört, kümmert sich der Base Commander automatisch um Reparaturen und Wiederaufbau. Sie können diese Blechknaben auch als offensive Einheiten einsetzen. Mit entsprechenden Upgrades erhalten sie Sonderfähigkeiten wie zum Beispiel Energieschilde, die einen ganzen Konvoi schützen.

Zu Wasser, zu Lande und zu Luft soll jede der drei Fraktionen über ein ansehnliches Arsenal exklusiver Einheiten verfügen. „Du kannst nicht quer über die ganze Karte schwirren und dann ewig lange angreifen", betont Chris Taylor eine Besonderheit der Flugeinheiten. Denn die verfügen nur über eine bestimmte Menge an „Gefechts-Treibstoff". Ist dieser verbraucht, kann man zwar zwecks Volltanken zum nächsten Luftwaffenstützpunkt zurück fliegen, aber bei reduzierter Geschwindigkeit und ziemlich wehrlos. Oder begehren Sie Ihres Nächsten Spinnen-Roboter? Gegnerische Verbände können durch bestimmte Spezialeinheiten umgepolt und dann selber kontrolliert werden. Um Truppen der anderen Fraktionen gar in Serie zu produzieren, muss man schon eine bereits bestehende Feindesfabrik erobern.

Eskalierende Technologie

Krone der Schöpfung sind die riesigen (... und nur mit adäquat riesigem Aufwand produzierbaren) Experimental-Einheiten von **Supreme Commander**. So haben die Aeon eine gewaltige, fliegende Truppen-transporter-Unterasse mit heftigem Todesstrahl. Schon aus der Ferne sieht man dieses Monster unheilvoll am Horizont schweben. Nicht minder imposant ist der Auftritt der Atlantis, dem gigantischen Flugzeugträger-Unterseeboot der UEF. Wie ein behäbiger Wal dümpelt der Pott im transparenten Wasser. Doch wehe, wenn der Stahlriese auftaucht: Wie bei einem Cabrio verschwinden Abdeckungen und ein kompletter Luftwaffenstützpunkt kommt plötzlich zum Vorschein - nichts, was man in unmittelbarer Nachbarschaft seiner Basis geparkt sehen möchte. „Das sind Einheiten, mit denen du wirklich ausflippen und Sachen machen kannst, die vorher nie möglich waren." verspricht Chris Taylor enthusiastisch. Glauben wir es ihm einfach mal. (hl)

HEINRICH LENHARDT

Nicht nur taktisch kleckern, sondern auch strategisch klotzen - mit einer gesunden Portion Größenwahn. Die Grafik kommt in Bewegung deutlich imposanter rüber als auf Standbildern. Mal abwarten, wie sich Bedienung und Story-Atmosphäre noch entwickeln; **Supreme Commander** *hat jedenfalls Potential bis zum abwinken.*

Entwickler: Gas Powered Games
Anbieter: THQ
Termin: 1. Quartal 2007

INTERVIEW MIT CHRIS TAYLOR

„Die Menschen sind ausgehungert nach etwas Neuem."

PC Games: Das ganze Genre tendierte in den letzten Jahre eher zu weniger Einheiten und strategischen Vereinfachungen. Müssen sich Gelegenheitsspieler vor **Supreme Commander** fürchten?
Taylor: Die erweiterten Strategie-Elemente könnten einen höchstens stören, wenn man auf den großen Maps spielt. Das ist deine Wahl; es gibt auch Karten, deren Größe und Dynamik eher herkömmlichen Spielen entsprechen. Aber die Leute, die so etwas zu schätzen wissen, werden die strategischen Aufgaben lieben. Denn es ist aufregend, es sorgt für ein frisches Erlebnis. Die ganze Branche ist doch ausgehungert nach etwas Neuem. Fast jedes Strategiespiel hat eine 2, 3 oder 4 hinter seinem Namen. Ich bin sehr stolz darauf, dass **Supreme Commander** mit Ideen vollgepackt ist, wie man sie noch nicht erlebt hat. Gleichzeitig hat es eine gewisse Vertrautheit; wenn sich jemand davor setzt, kann er sofort drauf los spielen.
PC Games: ... aber braucht eine Weile, bis er alle Finessen gemeistert hat?
Taylor: Unser Ziel ist es, ein Spiel zu machen, bei dem man monatelang immer wieder etwas entdeckt. Wie viele Leute werden zum Beispiel gleich eine koordinierte Attacke ausführen, wenn sie mit Supreme Commander beginnen? Sehr wenige. Aber wenn du dann mal deinen ersten abgestimmten Angriff mit Flugzeugen, Panzern und gleichzeitigem Küsten-Bombardement von einem Schlachtschiff hin kriegst - das wirst du lieben!



CHRIS TAYLOR Creative Director, Gas Powered Games

PC Games: Wie inszeniert ihr Truppen-Massenaufläufe, ohne dass die Hardware zusammen bricht?
Taylor: Das ist alles eine Frage der Programm-Architektur. In vielen Spielen ist das Terrain im Prinzip eine Bitmap, die herum gescrollt wird. Auch wenn sie Höhenunterschiede und verschiedene Render-Techniken hat, bleibt es immer noch ein ziemlich starres Daten-Teil. Bei **Supreme Commander** ist der Detailgrad dynamisch; wenn du rein und raus zoomst, bleibt die Zahl der Polygone auf dem Bildschirm konstant.
PC Games: In welchen Dimensionen werden sich die Systemanforderungen bewegen?
Taylor: Ein ordentlicher Standard-Spielecomputer wird's tun, also etwa eine 2-Gigahertz-CPU und eine DirectX-9-Grafikkarte mit 128 MByte Video-RAM. Bis zum Erscheinen des Spiels im nächsten Jahr sollten diese Anforderungen ein Klacks sein.
PC Games: Wieso wurde Euer ursprünglicher Vertrag mit Electronic Arts aufgelöst? **Supreme Commander** wird ja jetzt von THQ veröffentlicht.
Taylor: Publisher haben üblicherweise eine bestimmte Strategie, wollen sich zum Beispiel auf dem PC-Markt etablieren oder bei Mobil-Spielen mehr erreichen. Electronic Arts forcierte Videospiele der nächsten Konsolen-Generation und war nicht in der Lage, die nötige Zeit aufzubringen, um mit uns an etwas wie **Supreme Commander** zu arbeiten. Also haben wir ganz professionell und freundschaftlich gesagt: Vielleicht können wir uns mit jemand anderem zusammen tun, der versucht, mehr im PC-Bereich zu machen - und genau das ist passiert.
PC Games: Wie verträgt dein Nervenkostüm solche Momente, in denen die Firma auf dem Spiel steht?
Taylor: Du musst einfach eine positive Einstellung haben. Zynismus hat keinen Platz im künstlerischen Gewerbe - egal ob du ein Maler im 13. Jahrhundert oder ein Spielemacher im 21. Jahrhundert bist. Ich vergleiche diesen Job gerne mit der Felskletterei, wo jeden Moment ein Haken aus der Steilwand fliegen kann. Du machst es, weil es aufregend und riskant ist, aber auch eine umso süßere Belohnung haben kann.



Die zehn besten Taktikspiele 2006

Auf welches Spiel warten Sie? Rush for Joint Wartime Leader? 2006 erscheinen so viele Taktikspiele wie selten zuvor. Wir schaffen Durch- und Überblick.

Wir haben für Sie eine Liste der zehn vielversprechensten Strategie- und Taktikspiele des Jahres 2006 aufgestellt. Um nicht Äpfel mit Birnen zu vergleichen, beschränken wir uns auf Titel, deren Szenario im 20. bis 21. Jahrhundert angesiedelt ist. Die meisten Spiele handeln im Zweiten Weltkrieg. Okay, das Thema mag in Anbetracht der Flut an Weltkriegs-Spielen etwas ausgelutscht erscheinen, aber das hat sich offenbar auch bei den Entwicklerteams herumgesprochen. So ist Experimentierfreudigkeit angesagt, zumindest in puncto Gameplay. **War Front** erzählt zum Beispiel die Geschichte eines alternativen Kriegsverlaufs. Oder **Rush for Berlin**: Hier kämpfen Sie sich entweder als Westalliierter den Weg nach Berlin frei und müssen dabei schneller sein als die verbündeten Sowjets ... oder umgekehrt. Andere Spiele, wie **World War 2 RTS**, vormals als **Wartime Command** bekannt, verfolgen dagegen einen klassischen Ansatz. Sie spielen historisch genau nachgestellte Schlachten wie Stalingrad oder Kursk. Das Ende der Kampagnen steht hier natürlich fest: Deutschland verliert, ganz gleich was der Spieler unternimmt.

Falls Sie mit der Kulisse „Zweiter Weltkrieg" wenig anfangen können, egal ob fiktiv oder historisch, gehen Sie 2006 freilich nicht leer aus. Die Entwickler Digital Reality oder Mithis veröffentlichen Titel wie **Ghost Wars**, **War on Terror** oder **Joint Task Force**, die von weltweiten Antiterroreinsätzen handeln. Statt massenhaft Einheiten zu produzieren und in der Schlacht zu verheizen, setzen Sie hier Ihre wenigen Truppen taktisch geschickt gegen clevere Computergegner ein. Denn in Sachen künstlicher Intelligenz tut sich endlich etwas. Spiele wie **War on Terror** oder **Faces of War** haben bereits unter Beweis gestellt, dass vom PC gesteuerte Soldaten nicht nur tumbes Kanonenfutter sein müssen. Sie reagieren logisch auf Bedrohungen und ändern unter Umständen auch ihre Taktik. Besonders Ubisofts **Faces of War** macht in dieser Disziplin einen sehr guten Eindruck.

Unter Vorbehalt

Rush for Berlin, **War on Terror, Faces of War** und **War Leaders: Clash of Nations** haben wir bereits in Beta-Versionen selbst angespielt oder vorgeführt bekommen. Von anderen Spielen gibt es derzeit lediglich Screenshots und erste Fakten. Da die Entwicklung bei keinem der zehn Titel abgeschlossen ist, kann sich bis zum Verkaufsstart noch eine Menge ändern. (oh)

PLATZ 10 – Sudden Strike 3: Arms for Victory

Veröffentlichung: 2006; **Vertrieb:** steht noch nicht fest; **Webseite:** www.suddenstrike.com

Schiff ahoi
Der größte Pluspunkt bei **Sudden Strike 3** sind die neu integrierten Seeschlachten.

SCHAUPLATZ/SZENARIO ★★
Sudden Strike 3 führt Sie auf bekannte Schauplätze wie die Halbinsel Krim, die Normandie oder auch in die Ardennen. Alles in allem Szenarios, die man hinlänglich kennt.

TAKTISCHER ANSPRUCH ★★
Aus den bisher bekannten Infos lässt sich schließen, dass es auch in Teil 3 der Serie wieder große Schlachten mit vielen, vielen Einheiten gibt.

INNOVATION ★★
Depots einzunehmen ist nun nicht wirklich revolutionär, lediglich die für das Spiel angekündigten Seeschlachten mit dicken Kriegsschiffen hat es in einem Taktikspiel so noch nicht gegeben.

TECHNIK ★★
Sudden Strike 3 bekommt eine neue Engine namens Next7 spendiert, die vor allem dynamische Lichteffekte liefern soll. Die bisher gezeigten Bilder reißen uns aber nicht vom Hocker.

STUDIO ★★★★
Entwickler Fireglow hat bislang alle Spiele der Serie programmiert und steht bei den Fans von Strategie- und Taktikspielen hoch im Kurs.

PLATZ 9 – Rush for Berlin

Veröffentlichung: März 2006; **Vertrieb:** Deep Silver; **Webseite:** www.rushforberlin.com



SCHAUPLATZ/SZENARIO ★★★
Sie kämpfen sich als Westalliierter oder Sowjet durch den Zweiten Weltkrieg bis nach Berlin. Neben den Deutschen haben Sie noch einen Gegner: Ihren Verbündeten. Warum? Sie bestreiten ein Wettrennen und müssen vor Ihrem jeweiligen Mitstreiter in der deutschen Hauptstadt ankommen.

TAKTISCHER ANSPRUCH ★★
Rush for Berlin ist eine taktisch abgespeckte Variante der **Codename Panzers**-Spiele. So fehlen zum Beispiel die Trefferzonen an Fahrzeugen. Dafür ist der Zeitdruck höher.

INNOVATION ★★
Das Wettrennen um die Eroberung Berlins ist die einzige Innovation im Spiel. Sonst läuft alles so wie bei den inoffiziellen Vorgängern **Codename: Panzers - Phase 1** und **Phase 2**.

TECHNIK ★★★
Technisch hat sich auch nicht viel getan. Die bereits in **S.W.I.N.E.** genutzte Gepard-Engine ist nur geringfügig verbessert worden. So sind mehr und detaillierte Objekte zu sehen wie Notre-Dame in Paris.

STUDIO ★★★★★
Stormregion hat schon Hits wie **Codename: Panzers - Phase 1** und **2** sowie **S.W.I.N.E.** programmiert.

PLATZ 8 – Joint Task Force

Veröffentlichung: 2. Quartal 2006; **Vertrieb:** HD Interactive; **Webseite:** www.mithis.hu



SCHAUPLATZ/SZENARIO ★★★
Joint Task Force spielt in aktuellen Krisengebieten wie Irak, Afghanistan, Bosnien. Daher führen Sie auch modernstes Kriegsgerät wie beispielsweise Bradley-Panzer oder Apache-Hubschrauber ins Feld.

TAKTISCHER ANSPRUCH ★★★
Taktik spielt in **Joint Task Force** eine große Rolle, da alle Fahrzeuge, auch zivile, von Ihren Einheiten besetzt werden können. Zusätzlich gibt es Helden, die das Spiel entscheidend beeinflussen.

INNOVATION ★★★
Sie kommandieren nicht nur militärische Einheiten, auch Medienvertreter begleiten Sie als Kriegsberichterstatter. Wer es mit Kollateralschäden übertreibt, bekommt eine schlechte Presse, die sich negativ auf den Nachschub auswirkt.

TECHNIK ★★★★
Mit der Grafik-Engine werden Regen und Sandstürme detailreich dargestellt. Auch Physik ist in der Engine enthalten. Details wie etwa ein Steuerknüppel im Helikopter sind modelliert dargestellt.

STUDIO ★★★
Spätestens seit **Nexus: The Jupiter Incident** besitzt Mithis einen guten Namen.

PLATZ 7 – WW2 RTS (ehemals Wartime Command)

Veröffentlichung: 2006; **Vertrieb:** 1C; **Webseite:** int.games.1c.ru/ww2



Weitblick
Die riesigen Schlachtfelder bei **WW2 RTS** bestechen durch eine hohe Fernsicht, ähnlich wie seinerzeit bei **Operation Flashpoint**.

SCHAUPLATZ/SZENARIO ★★
World War 2 RTS (RTS steht für Real Time Strategy) führt Sie in etwa 60 Missionen an 28 Schauplätze der Ost- und Westfront, die größtenteils historisch angelegt sind. Darüber hinaus gibt es fiktive Szenarien.

TAKTISCHER ANSPRUCH ★★★★★
Das Spiel richtet sich vor allem an Fortgeschrittene und Profis. Das versprechen jedenfalls die unterschiedlichen Szenarien wie Aufklärung, verdeckte Operationen, Rettungseinsätze, Häuserkampf, Frontalangriffe, Hinterhalte, Sabotage. Außerdem gibt es ein Erfahrungspunktesystem mit 36 Attributen, jeweils mit Einfluss auf das Kampfgeschehen und spätere Missionen.

INNOVATION ★★★
Die Entwickler fügen Rollenspielelemente für die Einheiten ins Spiel ein. Alle Aktionen der KI stehen in Abhängigkeit von Erfahrung, Motivation und Persönlichkeit der einzelnen Einheiten.

TECHNIK ★★★
World War 2 RTS nutzt eine überarbeitete **IL2-Sturmovik**-Engine, nicht gerade Avantgarde, aber absolut solide.

STUDIO ★★★
Maddox Software lieferte Klassiker wie **IL 2-Sturmovik** und **Pacific Fighters**.

PLATZ 6 War on Terror

Veröffentlichung: März 2006; **Vertrieb:** Deep Silver; **Webseite:** www.deepsilver.de

Autoklau
Selbst Zivilfahrzeuge lassen sich von Soldaten benutzen. In diesem Fall haben sich Terroristen einen VW-Bus geschnappt, den WOFOR-Truppen unter Beschuss nehmen.

SCHAUPLATZ/SZENARIO ★★★
Zweiter Weltkrieg? Diesmal nicht! In **War on Terror** kämpfen Sie zwar auch rund um den Globus, allerdings sind Sie entweder auf Seiten der Nato-Nachfolgeorganisation WOFOR, der Volksrepublik China oder als Terrorist unterwegs.

TAKTISCHER ANSPRUCH ★★★
Da der Spieler seine Armee vor jeder Schlacht zusammenstellt und Nachschub nur gegen bares Geld zu bekommen ist, benötigen Sie taktisches Geschick für den Erfolg.

INNOVATION ★★★
Die Entwickler Digital Reality legen großen Wert auf eine fordernde künstliche Intelligenz. Statt den Ablauf fast zu 100 Prozent per Missionsskript vorzuplanen, sollen die Computergegner möglichst eigene Entscheidungen treffen. Ein erster Blick auf eine Beta-Version hat uns gezeigt, dass die Entwickler auf dem richtigen Weg sind.

TECHNIK ★★★★
Grafisch ist **War on Terror** auf der Höhe der Zeit. Massiver Shader-Einsatz, realistische Schatteneffekte, polygonreiche Einheiten und Gebäude sowie viele Details (etwa korrekt plakatierte Litfaßsäulen) lassen den Spieler schnell staunen. Nur der etwas zu saubere Look stört etwas. Sehr viel Mühe geben sich die Entwickler bei der Darstellung der Gebäude, so sind beispielsweise Straßenzüge aus Canterbury (England) nachgebildet.

STUDIO ★★★★
Digital Reality haben bereits einige Strategiespiele wie **Afrika Korps vs. Desert Rats**, **D-Day** und **1944** veröffentlicht. Das moderne Antiterror-Szenario ist jedoch Neuland. Bei Digital Reality ist auch noch **Ghost Wars** (siehe unten) und **War Front** (Platz 2) in der Mache.

PLATZ 5 Ghost Wars

Veröffentlichung: April 2006; **Vertrieb:** steht noch nicht fest; **Webseite:** www.digitalreality.hu

SCHAUPLATZ ★★★
Auch **Ghost Wars** spielt wie **War on Terror** und **Joint Task Force** in der Moderne. Dabei lässt Sie das Spiel eine amerikanische Spezialeinheit führen, die sich auf verdeckte Operationen eingeschossen hat. Über die einzelnen Schauplätze ist noch nicht viel bekannt, aber einige Einsätze laufen auf Kuba ab.

TAKTISCHER ANSPRUCH ★★★
Aufgrund der im Spiel benutzten Ego-Perspektive bekommt **Ghost Wars** eine deftige Portion Action mit auf den Weg. Das Spielerlebnis dürfte sich am ehesten mit **Full Spectrum Warrior** oder **Operation Flashpoint** vergleichen lassen.

INNOVATION ★★★★
Ghost Wars will Strategie- und Ego-Shooter-Elemente mischen. So lassen sich Ihre Einheiten direkt steuern. Außerdem können Sie Ihre Recken fast schon wie in einem Rollenspiel ganz individuell ausrüsten. Das klingt superspannend und Sie dürfen sich wohl auf actionreiche Missionen freuen.

TECHNIK ★★★★
Da **Ghost Wars** ebenfalls von Digital Reality produziert wird, kommt auch die gleiche, detailreiche Grafik-Engine zum Einsatz. Eine Vielzahl an Shader-Effekten und hübsche Wasserreflexionen machen **Ghost Wars** zu einem der grafisch anspruchsvolleren Spiele.

STUDIO ★★★★
Digital Reality will es 2006 wissen – neben **Ghost Wars** brutzeln derzeit auch noch **War on Terror** und **War Front** (Platz 6 und 2 unserer Hitliste) in der Entwicklerpfanne. Die bisherigen Erfolge sind im vorigen Kasten (**War on Terror**) aufgelistet.

Im Angesicht des Feindes
Ghost Wars schafft dank der Ego-Perspektive eine sehr dichte Schlachtatmosphäre, wie seinerzeit **Operation Flashpoint** – nur sehr viel hübscher.

PLATZ 4 Faces of War

Veröffentlichung: März 2006; **Vertrieb:** Ubisoft; **Webseite:** www.facesofwargame.com



Trümmerhaufen
Zerstörte Gebäude erkennt die KI als potenziell mögliche Deckung. Das gab's noch nie.

SCHAUPLATZ ★★★
Sie führen in drei Kampagnen auf Seiten der Amerikaner, Sowjets und Deutschen eine siebenköpfige Truppe durch große Schlachten und Kommandounternehmen des Zweiten Weltkriegs. Dabei finden Sie des Öfteren Unterstützung durch KI-Kameraden.

TAKTISCHER ANSPRUCH ★★★★
Obwohl Ihre Teamkameraden intelligent handeln und Ihnen so manche Detailarbeit abnehmen, sind Sie als Spieler gefordert. Der Gegner ist nämlich genauso clever und hält Sie mit Gegenangriffen oder geschickten Ausweichmanövern auf Trab.

INNOVATION ★★★★
Optisch kommt **Faces of War** zwar nicht ganz an den direkten Konkurrenten **Company of Heroes** heran, trotzdem braucht sich das Spiel nicht zu verstecken. Die Grafik erinnert stellenweise an ein **Call of Duty 1,5**, nur dass die Sicht isometrisch ist.

TECHNIK ★★★★
Die große Stärke von **Faces of War** ist die künstliche Intelligenz. Sowohl Ihre Gegner als auch Teammitglieder legen einen ausgewachsenen Selbsterhaltungstrieb an den Tag und reagieren taktisch klug auf Bedrohungen. So kommt es vor, dass ein und dieselbe Mission beim erneuten Durchspielen ganz anders verläuft. Dazu trägt auch die ausgefeilte Physik-Engine bei, die sogar Querschläger und deren Auswirkung simuliert. Außerdem sind alle Objekte komplett zerstörbar und lassen sich als Deckung nutzen.

STUDIO ★★★
Obwohl **Faces of War** der inoffizielle Nachfolger zu **Soldiers: Heroes of World War 2** ist, kommt das Spiel von einem anderen Studio und zwar Maddox, das die hervorragende Flugsimulatorserie **IL2-Sturmovik** entwickelt hat.

PLATZ 3 War Leaders: Clash of Nations

Veröffentlichung: 2006; **Vertrieb:** CDV; **Webseite:** www.warleaders-game.com (derzeit offline)



Tapetenwechsel nötig?
Zwar sind die Fahrzeuge recht detailliert (Polygonzahl), allerdings sind die Oberflächentexturen unspektakulär.

Bodenständig
Die Landschaftstexturen rufen in den weiter entfernten Zoomstufen noch keine Begeisterung hervor.

SCHAUPLATZ/SZENARIO ★★★★
Als Hintergrundszenario dient der allseits beliebte Zweite Weltkrieg. Sie spielen das Oberhaupt einer der Krieg führenden Nationen zwischen 1939 und 1945, darunter auch als hochrangiger General des Deutschen Reichs. Das birgt moralischen Sprengstoff. Wir sind jedenfalls sehr gespannt, wie der Hersteller diese Klippe umschifft, ohne dem cleveren Spielkonzept dabei untreu zu werden.
Insgesamt stehen sieben spielbare Parteien bereit, darunter England, USA und Sowjetunion. Zudem nehmen 13 neutrale Länder am Kriegsgeschehen teil, die der Spieler nicht steuern kann. Die Konflikte sind aber nicht nur auf den europäischen und nordafrikanischen Bereich beschränkt. In **War Leaders: Clash of Nations** dürfen Sie die ganze Welt erobern!

TAKTISCHER ANSPRUCH ★★★★★
Durch die groß angelegten Spielfelder und das veränderbare Terrain ist **War Leaders: Clash of Nations** mit Sicherheit anspruchsvoller als zum Beispiel **Codename: Panzers - Phase 2**. Genaueres können wir aber erst bei Erscheinen der Beta-Version sagen.

INNOVATION ★★★★
Stellen Sie sich vor, Sie wären Winston Churchill und könnten entscheiden, ob Sie ein Bündnis mit den Achsenmächten eingehen und gegen die Sowjetunion kämpfen. Klingt unkonventionell? Genau! In **War Leaders: Clash of Nations** kämpfen Sie nicht nur Schlachten aus, Sie dürfen die Geschichte wie in **Rome: Total War** verändern.
Zuerst ziehen Sie Armeen auf der strategischen Karte und spielen die Gefechte in einer 3D-Umgebung aus. Zwischen den Kämpfen aber kümmern Sie sich um den Nachschub von Rohstoffen und pflegen diplomatische Beziehungen zu potenziellen Verbündeten und Kriegsgegnern. Neben normalen Schlachten stehen laut Entwickler auch Spezialaufträge auf dem Programm. Über den Inhalt dieser Missionen ist noch nichts bekannt.

TECHNIK ★★★
Bei der Technik halten sich Licht und Schatten die Waage. Zum einen sind Panzer und Soldaten polygonreich in Szene gesetzt, andererseits stören die etwas steril wirkende Umwelt und die teils eintönigen Texturen. In Sachen Spielphysik hat **War Leaders: Clash of Nations** jedoch einiges zu bieten. Die 3D-Landschaft ist komplett zerstörbar: Granaten reißen Krater, Häuser werden durch Beschuss in ihre Bestandteile zerlegt. Höhenzüge bieten zudem Reichweitenvorteile, tiefer gelegene Einheiten haben taktische Nachteile. Gefechtsfelder umfassen bis zu vier Quadratkilometer, sodass groß angelegte taktische Bewegungen angesagt sind.

STUDIO ★★
Die spanischen Entwickler der Enigma Studios haben im Jahr 2001 das unterdurchschnittliche Taktikspiel **Excalibug** veröffentlicht. Das wenig abwechslungsreiche Spiel ist eine Mischung aus dem Film **A Bug's Life** und dem Pyro-Klassiker **Commandos**. Wir sind sehr gespannt, ob der Kurswechsel von Kinder- zu Erwachsenenspielen gelingt. Die Fakten klingen jedenfalls sehr vielversprechend.

PLATZ 2 War Front

Veröffentlichung: März 2006; **Vertrieb:** CDV; **Webseite:** www.war-front.de

SCHAUPLATZ ★★★★
Was den Storyverlauf angeht, hält **War Front** nicht starr an historischen Vorgaben fest. Das Spiel geht beispielsweise von einem erfolgreichen Attentat auf Adolf Hitler aus und stellt dem Spieler auch Prototypwaffen wie den Maus-Panzer zur Verfügung, der in der Realität nie zum Einsatz kam. Voraussichtlich in drei Kampagnen spielen Sie dabei aus Sicht der Westalliierten, der Sowjets und der Deutschen. Welche Schauplätze genau dabei zu sehen sind, ist noch nicht bekannt. Allerdings gehen wir davon aus, dass wichtige historische Schlachten wie die Landung in der Normandie oder der Sturm auf Berlin enthalten sind.

TAKTISCHER ANSPRUCH ★★★★
War Front bietet neben taktischen Kämpfen auch ein an **Command & Conquer Generäle** angelegtes Rohstoff- und Basenmanagement. Im fertigen Spiel sollen Sie über 100 verschiedene Einheiten befehligen, sodass Sie hier mit Sicherheit ordentlich zu tun bekommen.

INNOVATION ★★★
Außer dem Tag-und-Nachtzyklus gibt es in **War Front** auch Wettereffekte wie Regen, Nebel und Schneefall, die nicht nur Grafikschnickschnack darstellen, sondern Beweglichkeit und Feuerreichweite der Einheiten entscheidend beeinflussen. Außerdem soll eine spannend inszenierte Heldengeschichte im Hollywood-Stil für zusätzliche Atmosphäre sorgen. In der auf der letztjährigen E3 gezeigten Vorabversion konnten sich die Spieler sogar eigenhändig hinter Geschütztürme klemmen und gegnerische Einheiten unter Feuer nehmen. Ob das Feature auch im fertigen Spiel enthalten ist, steht noch nicht fest.

TECHNIK ★★★★
Angesichts der Screenshots gerät man schon ins Schwärmen. CDVs neuer Hoffnungsträger sieht verdammt gut aus und kommt fast an unseren Spitzenreiter **Company of Heroes** heran. **War Front** bietet wie erwähnt dynamischen Tag-und-Nachtwechsel, die sich sogar spielerisch auswirken sollen. Besonderen Wert legen die Entwickler bei Digital Reality auf Details wie schaukelnde Fahrzeugantennen und auf Lastwagen herumhopsende Treibstoffkanister. Außerdem soll das Wasser schöne Refexionseffekte zeigen. Explosionen stellt das Programm absichtlich übertrieben dar, um ein kinoreifes Action-Spektakel auf den Monitor zu zaubern – bei großen Erschütterungen verzerrt und wackelt die entsprechende Spielszene.

STUDIO ★★★★
Entwickler Digital Reality blickt auf eine erfolgreiche Spieleserie und damit reichlich Erfahrung zurück. **Afrika Korps vs. Desert Rats** oder **D-Day** bestachen schon durch spannende Schlachten. Allerdings hat es nie ganz bis zum Spitzenplatz auf den Testtreppchen gereicht. Das soll **War Front** anders machen. Wir sind gespannt. Bislang sieht **War Front** von allen drei Digital Reality-Spielen (das Team programmiert auch **War on Terror** und **Ghost Wars**) am allerbesten aus.



Shake it, baby!
Explosionen stellt **Warfront** absichtlich übertrieben dar; sogar das Bild auf dem Monitor soll dabei wackeln.

Das wackelt und hat Luft
Unglaublich – was dieser Screenshot nicht vermitteln kann, das Tarnnetz, das über dem Rohr hängt, bewegt sich, wenn der Panzer durch die Gegend fährt.

PLATZ 1

Company of Heroes

Echt fett!
Die Grafik von **Company of Heroes** ist unglaublich detailreich. Auf Panzern sind selbst kleine Aufbauten modelliert und sogar Schrammen erkennbar. Den Infanteristen kann man förmlich in die Rucksäcke schauen.

Veröffentlichung: 2006
Vertrieb: THQ
Webseite: www.companyofheroesgame.com

Intelligent
Die KI-Einheiten laufen nicht einfach blindlings durch die Straßen, sondern nutzen Deckung konsequent aus.

Zerbröselt
Havok macht es möglich – alle Gebäude sind komplett zerstörbar.

Für unseren Ressort-Favoriten **Company of Heroes** spendieren wir gleich eine ganze Seite mit allen wichtigen Informationen.

Schauplatz/Szenario ★★

Soviel der Titel auch spielerisch verspricht, laut derzeitigem Entwicklungsstand besuchen Einzelspieltaktiker ausschließlich Frankreich gegen Ende des Zweiten Weltkriegs, beginnend mit der allseits bekannten Landung in der Normandie bis hin zu Gefechten im Landesinneren rund um die Stadt Falaise.

Taktischer Anspruch ★★★★

Dank der Physik-Engine sind Sie in der Lage, das 3D-Gelände im Spiel auch richtig auszunutzen. Krater, die beispielsweise durch Artillerie verursacht werden, lassen sich als Deckung nutzen.

Innovation ★★★

Genau wie **Faces of War** verspricht **Company of Heroes** eine absolut glaubwürdige KI für die Einheiten. Da wir davon aber keine neuen, vor allem aber keine bewegten Bilder zu sehen bekamen, liegt **Faces of War** in dieser Disziplin einen Punkt voraus.

Technik ★★★★★

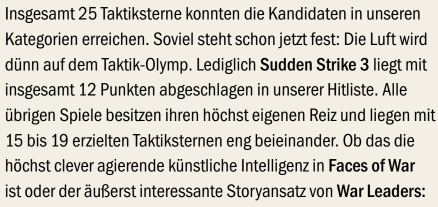
Noch nie sah ein Taktikspiel so gut aus, wenn man den bisher veröffentlichten Bildern von Entwickler Relic Entertainment glaubt. Das Team hat aber in der Vergangenheit bewiesen, dass es nicht zu den Hochstaplern zählt (siehe Studio). Genau wie **Age of Empires 3** benutzt **Company of Heroes** die Havok-Engine, um eine eindrucksvolle Spielphysik auf den Monitor zu bringen. Dazu kommen der hohe Detailreichtum der Modelle und die eindrucksvollen Lichteffekte.

Studio ★★★★★

Relic Entertainment verrichtet sein Handwerk erstklassig, dass bewiesen eindrucksvoll **Warhammer 40 K: Dawn of War** und **Homeworld**. (sw)

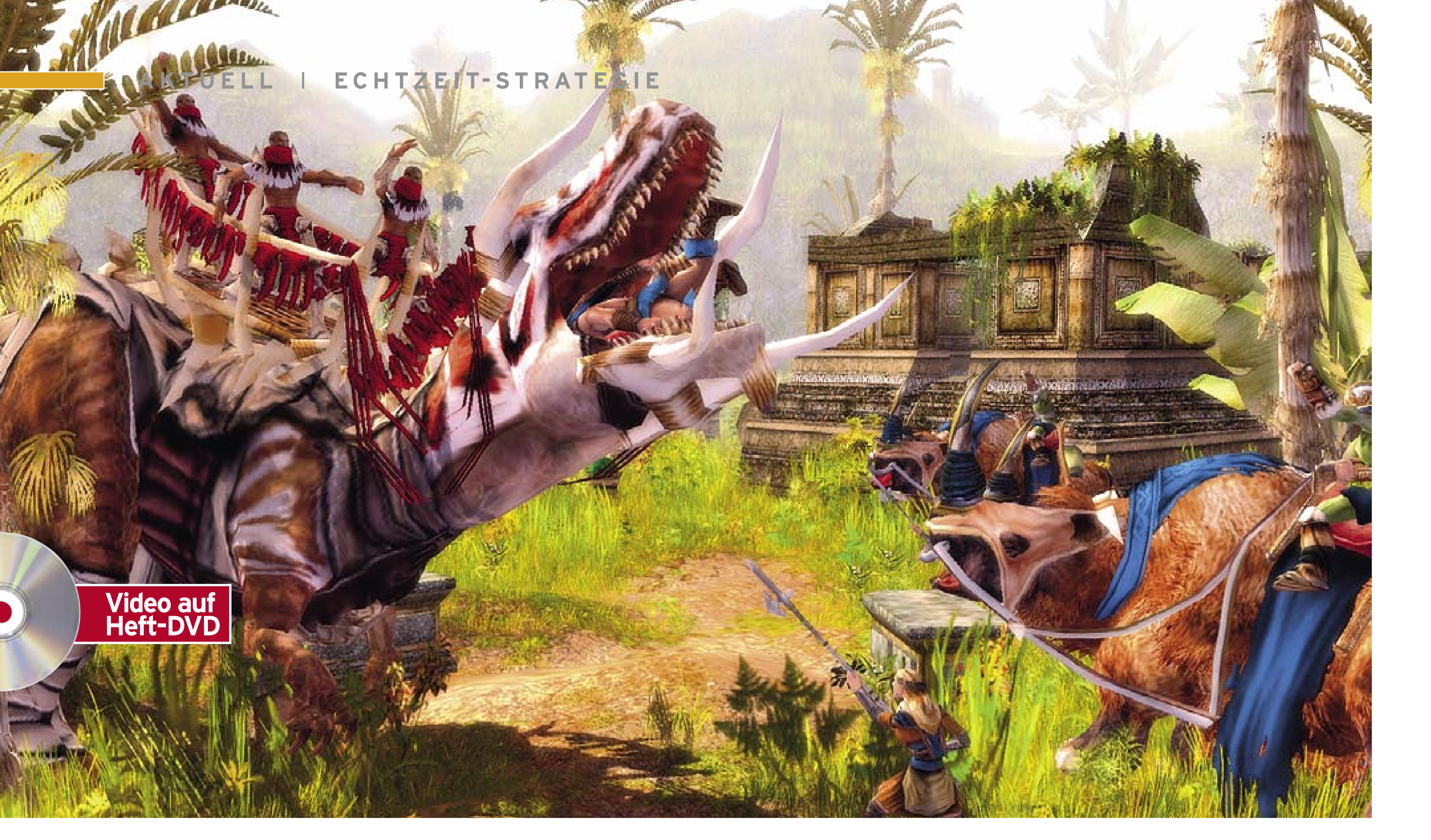


Das Strategie-Ressort meint:



Insgesamt 25 Taktiksterne konnten die Kandidaten in unseren Kategorien erreichen. Soviel steht schon jetzt fest: Die Luft wird dünn auf dem Taktik-Olymp. Lediglich **Sudden Strike 3** liegt mit insgesamt 12 Punkten abgeschlagen in unserer Hitliste. Alle übrigen Spiele besitzen ihren höchst eigenen Reiz und liegen mit 15 bis 19 erzielten Taktiksternen eng beieinander. Ob das die höchst clever agierende künstliche Intelligenz in **Faces of War** ist oder der äußerst interessante Storyansatz von **War Leaders: Clash of Nations** – wir sind sicher, dass für jeden Spielertyp das Richtige dabei ist. Die beiden Top-Kandidaten **War Front** und **Company of Heroes** liegen mit 19 Taktiksternen Kopf an Kopf, trotzdem küren wir Letzteres zur Taktik-Hoffnung des Jahres, da die grafische Präsentation von **Company of Heroes** unerreicht ist und das Entwicklerstudio Relic Entertainment in der Vergangenheit die qualitativ besseren Produkte abgeliefert hat.





Paraworld

Dinosaurier in Berlin gesichtet! PC Games hat sich bei Entwickler SEK die aktuelle Version des Echtzeit-Strategiespiels der etwas anderen Art angeschaut.

Dinosaurier mögen viele noch aus der Kinderstube oder aus dem Kino kennen, in Form von Plastikfiguren oder aus Hollywood-Streifen wie **Godzilla, King Kong** und **Jurassic Park**. Jetzt dürfen Sie erstmals mit Brachio- und Stegosauriern, ausgestattet mit allerlei Kriegsgerät, die Bühne der Echtzeit-Strategie betreten. Bislang konnten wir uns noch nicht so recht vorstellen, wie das Spielkonzept aufgehen soll. Seit unserem Studiobesuch bei **Paraworld**-Entwickler SEK in Berlin wissen wir es besser: Drei unterschiedliche Spielparteien mit einem ungewöhnlichen Einheiten-Aufgebot und einer neuen Form der Armee-Steuerung sorgen für Abwechslung im Genre.

Solotauglich

Die Kampagne in der uns gezeigten Alpha-Version ist soweit fertig, alle Karten und Missionen sind eingebaut. Spieldesigner Thomas Langhanki taxiert die Spielzeit für die insgesamt 16 Missionen im Einzelspielermodus auf 20 bis 35 Stunden. Die recht große Spanne erklärt sich durch die Missionsstruktur: **Paraworld** benutzt in der linear aufgebauten Kampagne ein Quest- und Punktesystem. Für jeden erfolgreich erledigten Auftrag erhält der Spieler eine bestimmte Anzahl Punkte. Diese übernehmen Sie in die nächste Mission, um damit Ihre Starteinheiten, ähnlich wie bei **Codename: Panzers**, vor Auftragsbeginn zusammenzustellen. In jeder Karte löst der Spieler Hauptaufgaben, um mit der Geschichte voranzukommen. Daneben gibt es aber auch optionale Nebenaufträge, die zusätzliche Punkte einbringen. Wenn man mit einem Missionsergebnis und der daraus resultierenden Armee in der Folgemission unzufrieden ist, kann der Spieler auf eine vorherige Karte zurückkehren und offen gebliebene Quests lösen. SEK möchte damit gutes Spielen belohnen. Im Kampagnenverlauf lernt der Spieler nach und nach die drei spielbaren Völker (Nordmänner, Wüstenreiter und den Drachen-Clan) kennen. Im letzten Drittel des Einzelspielermodus können Sie dann vor jeder Mission auswählen, mit welcher der Parteien Sie agieren möchten. Die Punkte lassen sich nicht über mehrere Missionen ansammeln, Sie sollten also schon genau überlegen, wie Sie Ihre gewonnenen investieren. Neben den Einheiten können Sie auch zusätzliche Rohstoffe kaufen, um sich einen kleinen Vorteil zu verschaffen.

Geschichtenerzähler

Einzelspieler dürfen sich freuen, dass SEK viel Zeit und Arbeitskraft in die Präsentation einer spannenden Hintergrundgeschichte gesteckt hat. Da wir auf keinen Fall zu viel verraten möchten, nur soviel: Die Geschichte von **Paraworld** orientiert sich an klassischen Vorlagen, wie etwa **Lost World** von Sir Arthur Conan Doyle oder auch Steven Spielbergs **Jurassic Park**: Drei entführte Wissenschaftler setzen sich in einer fremden Welt mit prähistorischen Tieren auseinander und sollen einen Weg nach Hause finden. Dabei deckt der Spieler Stück für Stück eine Verschwörungsgeschichte im **Akte X**-Format auf, und er gerät in den Konflikt dreier Völker. Immer wieder gibt es Bezüge zur realen Welt, sodass sich ein glaubwürdiger Hintergrund für die Story bildet. Damit eine möglichst dichte Atmosphäre entsteht, klotzt SEK richtig rein: Die Zwischensequenzen erreichen allein für die Hauptgeschichte eine Länge von 40 bis 45 Minuten. Dazu kommen weitere 60 Sequenzen für die Nebenquests. Die Spieler in unseren Gefilden bekommen unter anderem die deutschen Synchronisationsstimmen von Jack Nicholson, Richard Gere, George Clooney und Edward Norton zu hören. Selbst Patrick Stewart (Captain Picard) gibt sich die Ehre. Dazu gesellt sich ein kraftvoller Soundtrack, eingespielt vom Magdeburger Symphonieorchester.

Kontrollfreak

Ist schon die Spielwelt von **Paraworld** unverbraucht, überraschen das Interface und die Einheitensteuerung erst recht. „Wir wollten kein Eichenschrankwand-Interface", so Spieldesigner Thomas Langhanki. Das Ergebnis langer Tüfteleien ist der so genannte Army-Controller, ein halbtransparentes Menüfenster, das als Schaltzentrale fungiert. In diesem Menü sehen Sie auf einen Blick den Zustand Ihrer insgesamt 52 Einheiten (Arbeiter, Militär und Helden). Außerdem informieren Sie kleine Icons, welche Rohstoffe Ihre Arbeiter gerade ernten, ob sie Gebäude errichten oder faul in der Gegend herumstehen. Anstatt nun mühsam Einheiten auf der Karte herauszupicken, können Sie alle Figuren direkt über den Army-Controller auswählen. Mit einem Doppelklick auf ein Einheitenporträt springt die Kamera sofort zum Standort der gewählten Figur. Die Helden sind im Army-Controller durch ein Sternchen markiert, das sich allerdings noch nicht deutlich genug hervorhebt. Derzeit entdeckt man die Figuren in einem voll besetzten Army-Controller nicht auf Anhieb. SEK will aber ohnehin bis zur Veröffentlichung an der Optimierung der Benutzeroberfläche arbeiten, dann soll auch dieses Feature optimal funktionieren.

Abgestuft

Der Army-Controller ist in fünf Abschnitte unterteilt, die von 1 bis 5 klassifiziert sind und die Einheiten-Levels darstellen. Je höher der Level, umso mächtiger ist die jeweilige Figur: Sie erhält neue Spezialfähigkeiten oder baut Rohstoffe schneller ab. Das Besondere bei **Paraworld** ist, dass die Einheiten nicht automatisch hochgestuft werden: Sie als Spieler haben die Wahl, welche Figuren sich verbessern sollen. Das funktioniert aber nicht kostenlos: Jeder Stufenaufstieg kostet eine bestimmte Menge „Skulls", vergleichbar mit der Ehre aus **Age of Empires 3**. Sie bekommen „Skulls" für jeden besiegten Gegner. Mit einem Rechtsklick auf ein Porträt im Army-Controller steigt die gewünschte Einheit auf und wird dabei gleich komplett geheilt (**Diablo 2** und **World of**

INTERVIEW MIT THOMAS LANGHANKI

„Paraworld lässt sich über zwei Monitore hinweg darstellen."


THOMAS LANGHANKI ist Spieldesigner und Mitbegründer von SEK.

PC Games: Welche DirectX-9-Effekte setzt ihr mit der PEST-Engine ein?
Langhanki: „Im Spiel kommen Normal Mapping und umfangreiche Beleuchtungseffekte zum Einsatz, beispielsweise Reflexionen. Die Wasserdarstellung profitiert von Pixelshader-Technik und bei den aufwändigen Dinosaurier-Animationen setzen wir Hardware-Skinning ein. Für die Darstellung des Schattenwurfs wurde Perspective Shadow Mapping implementiert."
PC Games: Gibt es eine Zweikernunterstützung?
Langhanki: „**Paraworld** setzt auf ein Client-Server-Prinzip. Dabei berechnet zum Beispiel der Server sämtliche Logikbestandteile, während sich der Client um die optimierte Bilddarstellung kümmert."
PC Games: Welche Leistungsgewinne sind gegenüber Einkern-CPUs zu erwarten?
Langhanki: „Generell verhält sich **Paraworld** sehr adaptiv, um den bestmöglichen Kompromiss zwischen Performance und Darstellungsqualität zu finden. Daher sind die möglichen Geschwindigkeitseinbußen sehr gering."
PC Games: Unterstützt ihr Nvidia und Ati-Karten gleichermaßen?
Langhanki: „Derzeit testen wir mit Systemen beider GPU-Lieferanten in gleichem Umfang. Die letzten Wochen der Entwicklung werden wir uns noch mit den speziellen Fähigkeiten auseinandersetzen."
PC Games: Unterstützt **Paraworld** SLI-Systeme?
Langhanki: „Ja, auch hier werden wir in den nächsten Wochen spezielle Optimierungen vornehmen, um Besitzern solcher Systeme die bestmögliche Performance und Grafikqualität zu bieten."
PC Games: Welche Mindestkonfiguration wird **Paraworld** haben?
Langhanki: „Pentium 4 mit 1,6 GHz oder entsprechendem AMD-Prozessor (Sempron, Athlon 64 et cetera), 512 MB RAM, DirectX-9-kompatible Grafikkarte mit 128 MB RAM Grafikspeicher, DirectX 9c, Windows XP oder Windows 2000."
PC Games: Wie hoch ist die maximale Auflösung von **Paraworld** und gibt es dabei Besonderheiten?
Langhanki: „Das Spiel hat hinsichtlich der Auflösung keinerlei Beschränkung. Es wurden schon Auflösungen von 2.560x1.024 (zwei 19-Zoll-Monitore) oder 2.560x1.600 (Apple 30" Cinema HD Display) genutzt. Als Besonderheit lässt sich das Spiel über zwei Monitore hinweg darstellen, sofern die Grafikkarte diesen Modus unterstützt."


EISIG **Paraworld** spielt in fünf unterschiedlichen Klimazonen. Da dürfen auch Gefechte in winterlichen Schneelandschaften nicht fehlen.


ABGESOFFEN In puncto Größe sind die Schiffsmodelle in der aktuellen Version noch nicht endgültig skaliert. Dafür laufen die Seegefechte schon sehr flott ab.

Kontrolle ist gut: Army-Controller und Benutzeroberfläche von Paraworld im Überblick

Die verschiedenen Bedienungselemente lassen sich größtenteils ein- und ausblenden, um dem Spieler möglichst viel vom Geschehen zu zeigen.

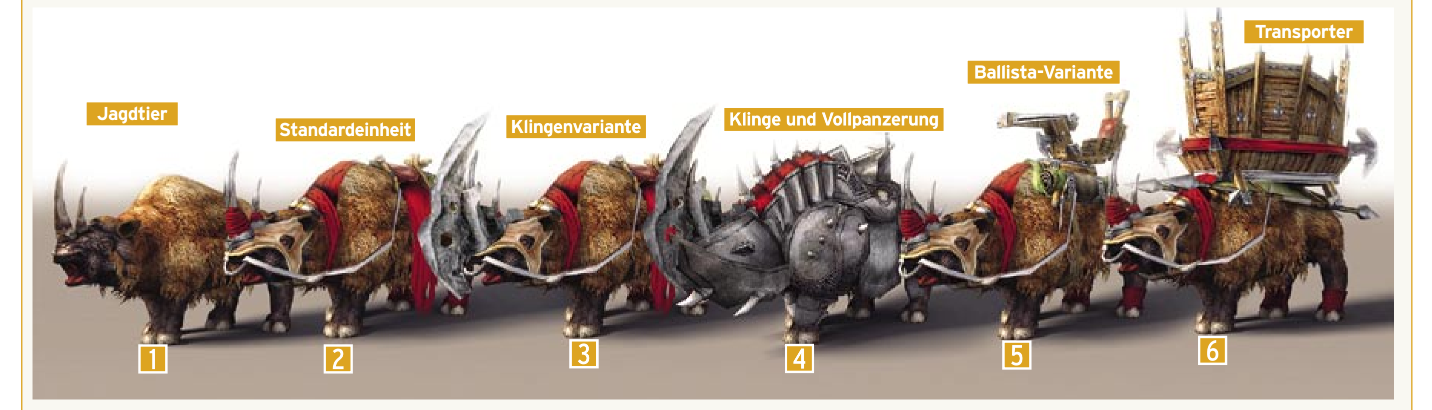


1 Anzeige für aktuelle Einheitenzahl und Einheitenlimit
2 Rohstoffanzeige (Skulls, Fleisch, Holz, Steine)
3 Questlog
4 Diplomatiefenster (Mehrspielermodus)
5 Chatfenster
6 Army-Controller, alle Einheiten lassen sich über dieses Menüfenster anwählen. Helden sind mit Sternchen hervorgehoben.
Armeeaufteilung:

Stufe 1	25 Einheiten
Stufe 2	15 Einheiten
Stufe 3	8 Einheiten
Stufe 4	3 Einheiten
Stufe 5	1 Einheit (Heerführer)

7 Einheitenfenster, zeigt alle wichtigen Werte wie beispielsweise Kampfkraft und Rüstung an.
8 Verfügbare Spezialaktionen der ausgewählten Einheiten
9 Taktische Voreinstellung (Postion halten, aggressiv, defensiv)
10 Bewegungsbefehle (Angriff, aggressive Bewegung, Laufen, Stop)
11 Level-up-Anzeige
(Wenn genügend Skulls für den Aufstieg einer ausgewählten Einheit zur Verfügung stehen, leuchtet die Anzeige auf.)
12 Zoombare Minimap
13 Tooltip-Fenster;
zeigt Informationen zur jeweils ausgewählten Einheit an.

Verwandlungskünstler: So vielseitig lassen sich die Einheiten bei Paraworld einsetzen.



Fast alle Einheiten in **Paraworld** besitzen mehrere Upgrades, die Sie nacheinander freischalten beziehungsweise erforschen können. In der Regel dürfen Sie sogar mitten in der Schlacht die Upgrades wechseln, wenn Sie beispielsweise merken, dass die aktuelle Bewaffnung nicht effektiv genug ist. Wir machen das am Beispiel des Rhinos der Nordmänner einmal deutlich:
Freilebende Rhinos **(1)** sind als Jagdtiere nutzbar. Das Battle-Rhino **(2)** lässt sich als Standardeinheit im entsprechenden Gebäude ausbilden. Ein Battle-Rhino mit Klingen-Upgrade **(3)** fügt deutlich mehr Nahkampfschaden zu; als Battle-Rhino mit Klingen-Upgrade und voller Panzerung **(4)** ist es zudem besser geschützt. Möchten Sie lieber eine Fernkampfeinheit, die rüstungsbrechenden Schaden verursacht, wählen Sie die Variante Ballista-Rhino **(5)**. Ein Rhino-Transporter **(6)** lässt sich mit Fernkampfeinheiten bestücken: Auf diese Weise erhalten Sie eine Kombination aus Nah- und Fernkämpfern, schließlich teilt das Rhino auch ordentlich aus. Das Klingen-Upgrade und die Vollpanzerung sind optionale Erweiterungen, die Sie unabhängig voneinander erforschen. Darüber hinaus gibt es für das Rhino noch ein zusätzliches Upgrade, die Standarte, die die Kampfkraft von eigenen Einheiten in der Nähe stärkt.

Warcraft lassen grüßen). Die Helden profitieren zum Beispiel folgendermaßen von jedem Stufenaufstieg:

Ab Stufe 2 ▮ Aura verfügbar (schwächt Gegner oder unterstützt eigene Truppen).

Ab Stufe 3 ▮ Spezialattacke oder -fähigkeit verfügbar.

Ab Stufe 4: Neue Technologie und Einheiten im Technologiebaum verfügbar.

Ab Stufe 5 ▮ Spezieller Heerführerbonus verfügbar, der sich auf alle Einheiten in der Fraktion auswirkt.

Angespielt

Nachdem uns SEK vor Ort in Berlin mit einer Menge Informationen versorgte, wollten wir natürlich auch selbst Hand ans Spiel legen, um Ihnen erste Eindrücke zu schildern. Nach einer kurzen Eingewöhnung in das neuartige Interface machen wir uns daran, mit dem Volk der Wüstenreiter eine Basis zu erstellen und die Karte zu erkunden. Bei dieser Entdeckungstour stolpern wir über eine versteckte Holztruhe, die ein Artefakt in sich birgt. In **Paraworld** kann jede Figur, egal ob Held oder Arbeiter, ein solches Kleinod aufnehmen. Artefakte geben globale Boni: Unabhängig vom Träger profitieren alle Einheiten des Spielers von der Wirkung. Austauschen oder abwerfen lassen sich die Gegenstände nicht. Erst wenn ein Artefaktträger das Zeitliche segnet, fällt der Gegenstand zu Boden.

Auf der Pirsch

Überall auf den Spielkarten tummeln sich Herden von prähistorischen Tieren – allesamt akkurat nachgebildet. Das erklärt auch die vielen Dinosaurier-Bildbände und Modelle, die wir im Studio entdeckten. Sämtliche Tiere agieren in definierten Territorien, die sich überlappen. In den Schnittbereichen kommt es schon mal zu Rangeleien; so kann man als Spieler durchaus auf eine Gruppe Velociraptoren treffen, die sich gerade mit Wollnashörnern zanken. Dadurch entsteht eine sehr lebendige Spielwelt. Alle Tiere lassen sich zur Fleischproduktion nutzen, außerdem sammeln Sie durch das Erlegen „Skulls", die Sie ja für die Einheitenbeförderung benötigen. Aber Vorsicht, die Dinos lassen sich oft nicht einfach so abschlachten, sondern rotten sich bei einem Angriff in Gruppen zusammen. Zusätzlich zu den Tieren gibt es auch Nester. Solange Sie diese in Ruhe lassen, werden neue Dinos nachproduziert.

Heerschau mal anders

Sobald Ihre Wirtschaft in Schwung kommt, können Sie an die Produktion von Militäreinheiten denken. SEK hat für jedes der drei Völker wirklich abgefahrene Truppentypen entwickelt. Da gibt es dick gepanzerte Nashörner, auf denen sich Armbrüste anbringen lassen. Mammuts tragen Baumstammkatapulte oder nehmen in Körben vier Bogenschützen auf. Andere Tiere verschießen als Artillerieeinheit Dino-Eier. Sobald diese auf den Boden landen, platzen sie auf und geben einen kleinen Trupp Raptoren frei, die zwar keinen großen Schaden anrichten, dafür aber eigenständig nach Zielen suchen und den Gegner verwirren. Je weiter Sie Ihren Technologiebaum freischalten, um so größere Dinosaurier lassen sich produzieren. An der Spitze stehen so genannte Titan-Einheiten, von denen der Spieler maximal vier Exemplare gleichzeitig besitzen kann. Bei den Wüstenkriegern ist das zum Beispiel ein gepanzerter T-Rex, der unwahrscheinlich viel Schaden anrichtet. Insgesamt lassen sich rund 120 verschiedene Kampfeinheiten herstellen. SEK verspricht ein ausgefeiltes Schere-Stein-Papier-Prinzip, damit es keine allmächtige Supereinheit gibt. Selbst Titanen sind mit den passenden Einheiten und der richtigen Taktik zu knacken. Damit rückt in den letzten Wochen vor der Veröffentlichung das Karten- und Einheiten-Balancing in den Vordergrund. SEK veranstaltet dafür regelmäßige Events, an denen Mitglieder aus der E-Sport-Szene sowie professionelle Clan-Spieler teilnehmen. Dabei durchleuchten die Spieler besonders die drei Mehrspielermodi. Neben klassischen Deathmatch-/Team-Deathmatch-Spielen bietet **Paraworld** weitere Alternativen: Bei Domination gilt es, feste Flaggenpunkte auf der jeweiligen Karte zu erobern. Sobald eine Partei alle Flaggen gewonnen hat, muss Sie noch über einen gewissen Zeitraum alle Flaggenpunkte halten, um zu siegen. Sobald die Kontrahenten einen Punkt zurückerobern, stoppt der Zähler. Ein anderer Modus nennt sich Defender, dabei tritt ein Spieler gegen alle übrigen Teilnehmer an. Im Moment geht SEK davon aus, dass es über 20 Mehrspielerkarten ins fertige Spiel schaffen. Darüber hinaus stellen die Entwickler einen Beta-Editor zur Verfügung, sodass sich Karten- und Missionsbastler voll austoben können. Da kann der Strategie-Frühling also kommen. (sw)

STEFAN WEISS



*Ich hätte nicht gedacht, dass man mit Dinosauriern so viel Spaß haben kann. Aber SEK belehrt mich mit **Paraworld** eines Besseren. Dank der neuartigen Steuerung und der hohen Flexibilität bei der Einheitenauswahl lassen sich eine Vielzahl strategischer und taktischer Varianten ausprobieren.*

Entwickler: SEK
Anbieter: Sunflowers
Termin: März 2006



DICKE DINGER Sobald die großen Dinosauriereinheiten den Kampfplatz betreten, geht es mächtig zur Sache. Die meisten Dinos lassen sich mit Infanterie bestücken.



SCHÖNE AUSSICHT SEK setzt die Landschaften in **Paraworld** sehr detailliert in Szene. Wabernde feuchte Nebel in Dschungeltälern etwa sorgen für unheimliche Atmosphäre.

FEUER UND FLAMME Die Einheiten des Drachen-Clans (oben rechts) verfügen über Raketenwerfer, mit denen sie sich der Dinos erwehren.



ABGEHOBEN Bogenschützen profitieren von erhöhten Positionen wie hier in den Transportkörben der Dinosaurier. Die Einheiten sind dort besser geschützt.

AUFBAU-STRATEGIE | AKTUELL

SCHLAFLOS Auch bei Nacht herrscht im „Big Apple" Leben; Neonlichter an Geschäften schaffen Metropolen-Flair.

LEER Für mehr Übersicht zoomen Sie noch weiter hinaus – dann verschwinden Autos und Menschen.

MEHR ALS WOLKENKRATZER New York besteht nicht nur aus Bürotürmen, auch wenn diese die Silhouette prägen: Jeder Stadtteil hat seinen eigenen Baustil.

NAHANSICHT In Cafés sitzen die New Yorker und plaudern; Geschäfte laden zum Bummeln ein – in der Stadt herrscht ständig Betrieb.

PARADE Straßenfeste wie dieser Halloween-Umzug in Greenwich Village belohnen für erfüllte Aufgaben.

Tycoon City

New York | Menge statt Tiefe: Ein Füllhorn an Möglichkeiten in einer gigantischen Stadt ersetzt das Mikromanagement.

WIE IM LEBEN

Um New Yorker Atmosphäre zu schaffen, haben die Entwickler viele Originale nachgebildet: die Uniformen der Polizei, knallgelbe Taxen, aber auch Sehenwürdigkeiten wie das Empire State Building.

Unternehmer fangen oft genug klein an – in der Garage, wie Bill Gates, oder mit dem Bauchladen in der Fußgängerzone. Mit derart bescheidenen Wurzeln verschont Sie **Tycoon City: New York**. Eine halbe Million Dollar Startkapital bildet den stattlichen Grundstock für einen allumfassenden Konzern in einer simulierten Boom-Metropole nach dem Vorbild New Yorks.

Von späteren Wolkenkratzern, Firmenzentralen und Taxikolonnen ist in der ersten Spielstunde noch wenig zu merken. Der „Big Apple" ist direkt nach dem ausreichend ausführlichen Tutorial kaum mehr als eine Sammlung dörflicher Straßen mit dem Verkehrsaufkommen eines Friedhofs, gesäumt von einfachen Mietshäusern – Greenwich Village, der erste von zwölf der Wirklichkeit nachempfundenen Stadtteilen, liegt brach.

Ein großes Stück Geldkuchen

Ungeachtet der verwandten Ausgangssituation sind die Unterschiede zu **Sim City** groß: Die Stadt entwickelt sich auch ohne Ihr Zutun, und bürgermeisterliche Aufgaben entfallen; Wasser- und Stromversorgung, Umweltschutz oder zornige Bürger plagen Sie als Tycoon nicht. New York liegt vor Ihnen wie ein Kuchen auf dem Silbertablett, der nur darauf wartet, dass Sie sich ein großes Stück abschneiden. Was gerade Geld bringt, das erschaffen Sie: Gemüsehändler, Schuhgeschäfte, Kinos, Wohnhäuser, Nachtklubs, Theater, Parks. Jedem Bau sollte aber eine Bedarfsanalyse vorausgehen – wie zufrieden die Leute mit Kultur, Sport, Unterhaltung und sonstigen Angeboten sind, erfahren Sie durch einen Klick auf Wohngebäude. Informiert einer der elf dort sichtbaren Balken über den Wunsch nach Sicherheit, errichten Sie eine Schlosserei; fehlt es an Gemeinschaftsleben, hilft eine Diskothek.

Computergesteuerte Mitbewerber haben sich demselben Ziel verschrieben, stampfen konkurrierende Geschäfte aus dem Boden – und stibitzen so, wenn es schlecht läuft, Ihre Kundschaft. Aufwertungen der einzelnen Angebote sind der Schlüssel: Eine große Gemüseauslage, Leuchtreklame, Bänke zum Ausruhen, mehr Personal oder Dekorationen erhöhen die Attraktivität Ihrer Läden und locken Käufer in Scharen vom Nachbarn zu Ihnen. Doch die praktische Umsetzung dieser Idee in unserer Vorschauversion missfällt – Sie platzieren jeden einzelnen Baum manuell, hängen jedes Schild am gewünschten Ort per Mausklick auf. Die Aufwertung geriert zur lästigen, weil sich ständig wiederholenden Pflicht. Schnell ist ein Standardrezept gefunden, das es in der Folge nur noch monoton auf alle Filialen zu übertragen gilt: ein Kellner, ein Getränkeautomat, drei Bäume, ein paar zusätzliche Stühle verwandeln jedes Ihrer Cafés in eine Gelddruckmaschine.

Verlieren unmöglich

Feinabstimmung von Preisen wie in **Rollercoaster Tycoon** und Co. gibt es nicht; Geschäfte rentieren sich nach Aufwertungen ganz automatisch. Wirklich verlieren ist in **Tycoon City** unmöglich, weil selbst Nichtstun nur das Vorankommen verlangsamt, nicht aber im Chaos endet. Herausfordernd und motivierend sind die schiere Fülle der Möglichkeiten und die Größe der Stadt: Über 100 Geschäftsfelder gibt es, die man zu Ketten entwickelt; gehören Ihnen acht rentable Schuhgeschäfte, dürfen Sie eine pompöse Zentrale aufstellen. Um alle Hauptquartiere freizuschalten, benötigen Sie fast 1.000 Gebäude.

Hervorragend gestaltete Aufgaben verhindern Ziellosigkeit. Dass Sie das Nachtleben von Greenwich Village mit Klubs und Bars anheizen sollen, verrät beispielsweise ein Studentenpärchen in einem lockeren, gut vertonten Dialog; zur Belohnung winken neue Gebäude, Aufwertungspunkte oder Zwischensequenzen in Spielgrafik, in denen eine TV-Reporterin Ihre Errungenschaften preist. Die frei bewegliche Kamera fährt in solchen Szenen so nah ans Geschehen heran, dass die Figuren aussehen wie in **Sims 2**. Unerwartet detailreiche Menschenmassen bummeln durch Einkaufsmeilen, Autokolonnen drängeln sich in den Straßen – anders als in der Standardansicht aus großer Höhe, der es gänzlich an Leben fehlt, da Menschen und Objekte ausgeblendet sind. Die Nahansicht ist, als würde man durch die Straßen gehen und die Meinung der Menschen aus erster Hand erfahren: „Wenn ich sterbe, möchte ich hierhin kommen, statt in den Himmel", loben Kunden ein Einkaufszentrum. Nur dass die Bedürfnisse aller Bürger (laut Hersteller) aufwändig einzeln simuliert sind, spürt man nicht. Zufällig generierte Wünsche hätten ebenso funktioniert.

JUSTIN STOLZENBERG

*Ohne Druck – man gewinnt ja eh – spielt sich **Tycoon City: New York** und lädt auf diese Weise dazu ein, in die Stadt einzutauchen und mit Geschäftsfeldern zu experimentieren. Zäh ist die erste Spielstunde, da es an Baumöglichkeiten und durch die Straßen wuselnde Menschenmassen fehlt – den entscheidenden Motivationsfaktoren.*

Entwickler: Deep Red
Anbieter: Atari
Termin: Februar 2006

Geschäftsgründung

So entsteht ein erfolgreiches Geschäft, vom Bau bis zur Aufwertung durch Dekoration und Personal.



Besteht Bedarf?
Ein Klick auf Wohngebäude im Umkreis des geplanten Bauplatzes verrät, ob sich eine Geschäftsgründung lohnt – Rot und Orange bedeuten hohen Bedarf.



Unattraktive Erscheinung
Das Geschäft für Künstlerbedarf zieht – wie alle Läden – unausgebaut wenig Menschen an; die Kundenzufriedenheit ist gering; keine Chance gegen die Konkurrenz.



Aufwertungen
Eine Bücherauslage, Reklameträger, eine Bilderausstellung und ein Farn freuen die Kundschaft. Allerdings stellen Sie jeden Gegenstand von Hand auf.



Einkaufsmeilen
Befinden sich mehrere passende Geschäfte nebeneinander (etwa Galerie und Künstlerbedarf), gilt das Gebiet als Einkaufsmeile, was die Attraktivität zusätzlich erhöht.

HITZEWELLE Ihre Hände glühen, wenn Sie einen Feuerzauber anwenden.

AUGE IN AUGE Die Schwertkämpfe sind besonders spektakulär inszeniert.

PFEIL UND BOGEN Als Dieb sollten Sie Gegner aus sicherer Entfernung angreifen.

TOTENTANZ In einer Fantasy-Welt dürfen Untote natürlich nicht fehlen.

Dark Messiah

Of Might & Magic | Als Krieger, Dieb oder Zauberer kämpfen Sie sich in Dark Messiah durch Ork-Massen, Armeen von Untoten und die neue Might-&-Magic-Welt.

Märchenstunde: Der Magier Phenrig lehrt seinem Schüler Sareth die Künste der Magie und des Krieges, um den drohenden Untergang der Welt Ashan durch den dunklen Messias zu verhindern. Eines Tages schickt der Zauberer seinen Schützling in ein Dorf namens Stonehelm, um ein mysteriöses Artefakt zu beschaffen, das die dämonische Bedrohung prophezeien soll. Doch auf Sareths Reise verläuft nicht alles nach Plan, die Apokalypse hat scheinbar schon begonnen.

Altes Eisen?

Auch wenn es langjährige Anhänger nicht wahrhaben wollen – das ursprüngliche **Might & Magic**-Universum ist tot. Die vielen Entwickler, die an der Serie mitwirkten, verdarben sprichwörtlich den Brei. Um Logikfehler zu vermeiden, legte Ubisoft die Reihe neu auf. Dafür stehen zwei Titel in den Startlöchern. Zum einen der Rollenspiel-Strategie-Mix **Heroes of Might & Magic 5**, zum anderen eben **Dark Messiah of Might & Magic**. Wir wandten uns an die französischen Entwickler des Action-Ablegers, um ihnen die neuesten Informationen zu entlocken. Produzent Romain de Waubert de Genlis: „Bei **Dark Messiah** handelt es sich um ein komplett neues Universum, das mit den klassischen **Might & Magic**-Titeln nichts zu tun hat. Wir haben uns von den Werken J.R.R. Tolkiens und vieler anderer Fantasy-Autoren inspirieren lassen. Die Charaktere, die der Spieler in der neuen **Might & Magic**-Welt antrifft, besitzen Hintergrundwissen über die Geschichte und Geografie des Fantasy-Universums. Natürlich gibt es auch viele klassische Elemente wie tapfere Ritter in glänzenden Rüstungen, wilde Ork-Herden oder Armeen von Untoten, jedoch wirkt alles etwas erwachsener."

Gute Freunde

Dass **Dark Messiah** so fantastisch ausschaut, liegt an der Partnerschaft der Macher mit den **Half-Life**-Schöpfern Valve. Diese Kooperation verschaffte den Franzosen die Source-Engine, die schon **Half-Life 2** attraktive Dienste leistete. Dank der Qualität dieser Engine halten sich die **Dark Messiah**-Entwickler nicht unnötig lange mit technischen Details auf, sondern konzentrieren sich auf die spielerischen Aspekte. Denn eine leistungsstarke Physik-Engine (Havok) und Optikspielereien (wie beispielsweise die Licht-Simulation High Dynamic Range) bringt die amerikanische Grafik-Engine schon mit. Im Grunde lässt sich das Spielprinzip einfach beschreiben: Sie beginnen als unbefangener Lehrling und eignen sich im Verlauf der Hintergrundgeschichte die Fertigkeiten eines Zauberers, eines Diebes und eines Kriegers an. Dadurch ergeben sich die unterschiedlichsten Möglichkeiten der Konfliktbewältigung. Während sich Krieger eine Waffe schnappen und den Zweikampf mit einem Ork suchen, schleichen Diebe am Gegner vorbei und Magier greifen mit Zaubersprüchen aus der Ferne an.

Schöne Aussichten

Und was hat es mit den angekündigten Zeitlupeneffekten auf sich? „Wir benutzen Zeitlupeneffekte, um das Kampfsystem für den Spieler interessanter zu gestalten. Wenn man dem Gegner einen kritischen Schlag verpasst, kommt die Zeitlupe zum Einsatz. Es soll den Spieler zwar belohnen, ihm dabei aber keine großartigen Vorteile einräumen", erklärt der sympathische Produzent, dem wir auch in Sachen Mehrspieler auf den Zahn fühlten. Diesen entwickeln die Damen und Herren von Kuju Entertainment in England, die zuletzt an den Konsolenversionen von **Call of Duty** gearbeitet haben. „Im Einzelspielermodus kämpfen viele tapfere Männer an der Seite Sareths im ‚Finsteren Kreuzzug'. Im Mehrspielerpart wählt der Spieler, auf welcher Seite er kämpfen möchte. Dabei gibt es Charakterklassen, ähnlich wie in **Battlefield 2** und anderen Titeln", so Romain de Waubert. Ob die Entwickler sämtliche Versprechen halten können, erfahren wir im kommenden Sommer. (lc)

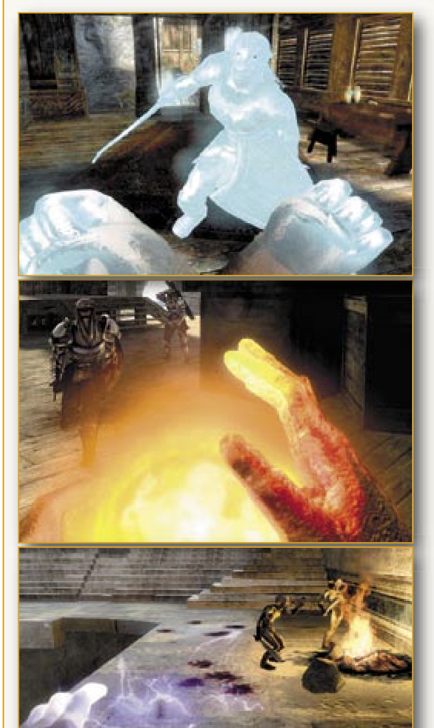
LUKASZ CISZEWSKI

*Der sehr gute Ersteindruck von **Dark Messiah** bleibt bestehen: Die Arbeit an dem Action-Titel kommt gut voran. Vor allem die viel versprechenden Ankündigungen für den Mehrspielerpart machen die Wartezeit nicht gerade leichter. Mehrspielerkriege in einem Fantasy-Umfeld? Ich bin dabei!*

Entwickler: Arkane Studios
Anbieter: Ubisoft
Termin: 2. Quartal 2006

Hokuspokus!

Eignen Sie sich Zauberfertigkeiten an, haben Ihre Gegner nichts zu lachen.



Eiszauber
Kaltblütig: Mit dem Eiszauber frieren Sie den Feind ein, attackieren ihn dann problemlos oder stoßen ihn beispielsweise einen Abhang oder eine Brücke hinunter. Sollten Sie zu lange zögern, taut der Bösewicht einfach wieder auf.

Feuerzauber
Sareth ist ein heißer Typ: Mit dem Feuerzauber verschießt der Hauptcharakter äußerst effektive Feuerbälle und kann damit sogar mehrere Gegner umlegen. Doch Vorsicht! Manche Kontrahenten sind ebenfalls in der Lage, Magie anzuwenden und hexen zurück.

Schrumpfzauber
Es wirkt schon fast komisch, wenn Sie einen Gegner wie diesen Troll schrumpfen lassen, ihm die Waffen aus den Händen fallen und er dann schreiend davonrennt. Verschonen Sie den Wicht, wächst er nach einiger Zeit wieder.

VERWECHSLUNGSGEFAHR Die Charaktere sehen ihren Filmvorbildern täuschend ähnlich. Links sehen Sie zum Beispiel Vito Corleone, der damals von Marlon Brando gespielt wurde.

SCHLAGFERTIG Häufig liefern Sie sich handfeste Prügeleien mit Gangstern.

GEISELNAHME In dieser Szene sollen Sie die Schwester eines Freundes befreien.

BANDENKRIEG Schießereien auf offener Straße sind im New York der 50er-Jahre keine Seltenheit.

Der Pate

Don Corleone ist zurück: PC Games traf den Mafiaboss im Spiel zu Francis Ford Coppolas Meisterwerk und verrät, was Sie im New Yorker der 50er erwartet.

Familienfehden können manchmal ganz schön laut und unangenehm sein. Besonders im Fall von **Der Pate**. Wenn sich die elegant gekleideten Herren in ihren Nadelstreifenanzügen in die unter Borsalino-Hüten versteckten Haare kriegen, bleibt es normalerweise nicht bei krachenden Türen oder Beleidigungen. Vielmehr herrscht nach einer Auseinandersetzung reger Betrieb in der Notaufnahme und im Leichenschauhaus. Dank einer spielbaren Xbox-Version zu **Der Pate** durften wir Weihnachten bei der Familie verbringen und blickten der Gefahr ins Auge. Wir können Ihnen verraten: Dieser Trip ist wahrlich nichts für schwache Gemüter.

Statt in die Rolle eines bekannten Filmcharakters wie Michael Corleone zu schlüpfen, erleben Sie das Gangsterepos im **GTA**-Stil aus der Verfolgerperspektive eines Mannes, der als kleiner Junge mit ansehen musste, wie Verbrecher seinen Vater auf offener Straße über den Haufen schossen. Nach langen Jahren ist jetzt endlich der Zeitpunkt gekommen, dass Sie alt genug für einen Rachefeldzug sind. Den Grundstein für die Jagd nach den Mördern legt Ihre Mutter, die Obermafioso Don Vito Corleone bittet, Sie in seine Organisation aufzunehmen. So haben Sie Rückendeckung, wenn's mal brenzlig wird. Da Sie ja wie bereits erwähnt ein „unbeschriebenes Blatt" mimen, brauchten sich die Entwickler nicht streng an Francis Ford Coppolas Vorlage halten und Sie dürfen gar das Aussehen Ihres Alter Egos ganz den eigenen Vorstellungen anpassen. Mittels Editor Mobface legen Sie unter anderem Haarfarbe, Nasenform, Lippengröße und Körperumfang fest. Ganz wie bei **Die Sims 2** oder **Tiger Woods PGA Tour 2006**. Besonders in den zahlreichen, aufwändig inszenierten Zwischensequenzen in Spielgrafik stechen die eigenen Änderungen sofort ins Auge und die Identifikation mit dem Hauptcharakter fällt einen Tick leichter.

Rollenspielelemente

Ihre Mafiakarriere bei der Corleone-Familie beginnt als Laufbursche. Sie erpressen Schutzgeld vom Metzger um die Ecke (wie das funktioniert, lesen Sie auf Seite 58 in der PC Games 01/06), bestechen die Polizei und vertreiben unliebsame Gestalten mit einer Tracht Prügel aus Little Italy. Je unauffälliger Sie dabei vorgehen, desto schneller steigt Ihr Ansehen in der Stadt und Sie kommen Ihrem Ziel, alle fünf Bezirke New Yorks der 50er-Jahre zu kontrollieren, näher. Wie bei einem Rollenspiel sammeln Sie im Laufe der Zeit Erfahrungspunkte, mit denen Sie die maximale Gesundheit erhöhen, kraftvoller im Zweikampf zuschlagen oder Personen leichter einschüchtern. Sehr motivierend! Wenn Sie nicht gerade auf eigene Faust losziehen und im geklauten Auto die riesige Stadt unsicher machen, folgen Sie den spannenden und abwechslungsreichen Storymissionen, die zahlreiche Schlüsselszenen des Films behandeln. So beobachten Sie beispielsweise den Mord an Ihrem Mentor Luca Brisi oder erleben das Attentat auf Vito Corleone aus nächster Nähe. Ihr Auftrag besteht nun darin, den Krankenwagen des Don zu eskortieren. Hinter dem Lenkrad eines Oldtimers rasen Sie durch die nebligen Häuserschluchten und drängen die Verfolger ab. Doch auf der Brooklyn Bridge stoßen Sie auf eine Straßensperre. Mit einem gezielten Schuss ins Knie halten Sie die zur Ambulanz rennenden Ganoven auf. Man muss ja nicht immer gleich jeden umbringen. Außerdem kann man aus einem Verwundeten im Gegensatz zu einer Leiche wichtige Informationen rausquetschen. Da die Rettungsaktion jedoch unter Zeitdruck abläuft, sind schnelle Entscheidungen gefragt. In der oberen Bildschirmecke nimmt konstant der Lebensbalken des Don ab. Zögern Sie zu lange, stirbt er. Im Krankenhaus angekommen, gönnt Ihnen **Der Pate** nicht mal durch einen Ladeschirm eine Verschnaufpause. Ein Attentäter hat sich in Vitos Zimmer geschlichen. Halten Sie ihn auf!

BENJAMIN BEZOLD

Abwechslungsreichtum, Spannung und Mafiaflair waren in der gespielten Xbox-Version bereits vom Feinsten. Allerdings gibt es bis zum Release noch einiges zu tun. Die Gegner-KI lässt arg zu wünschen übrig und New York wirkt streckenweise so lebendig wie Vito Corleone nach seinem Herzinfarkt auf Sizilien.

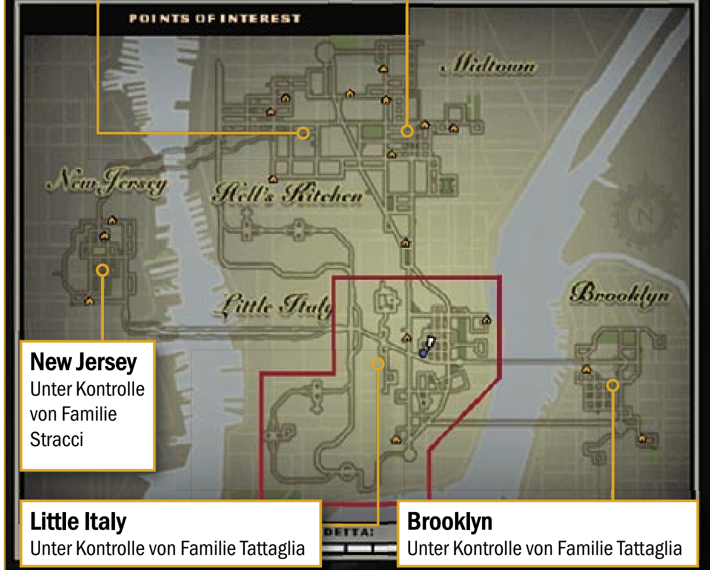
Entwickler: EA Redwood Shores
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 16. März 2006

Die Spielwelt von Der Pate

Das Mafiaepos spielt im New York der 50er-Jahre. EA unterteilte die detailliert nachgebildete Metropole in fünf Bezirke, die Sie nach und nach unter Ihre Kontrolle bringen sollen. Im Gegensatz zu **Mafia** lassen sich alle Stadtteile von Anfang an durchqueren. Damit der Spielfluss nicht ins Stocken gerät, gibt es keine Ladezeiten, wenn Sie beispielsweise von Little Italy nach Brooklyn fahren oder eines der zahlreichen Gebäude betreten. Im direkten Vergleich zu **GTA San Andreas** oder **Mafia** fällt die Spielwelt allerdings relativ klein aus, Autos sind also weniger wichtig als bei der Konkurrenz.

Hell's Kitchen Unter Kontrolle von Familie Cuneo

Midtown Unter Kontrolle von Familie Barzini



New Jersey Unter Kontrolle von Familie Stracci

Little Italy Unter Kontrolle von Familie Tattaglia

Brooklyn Unter Kontrolle von Familie Tattaglia

ABGEDREHT Die originalgetreuen DTM-Autos strotzen vor Kraft. Dafür geraten Sie bereits bei kleinen Fahrfehlern außer Kontrolle.

SPRITZIG Die wendigen Buggies sind leicht und flink, geraten aber auch schnell außer Kontrolle.

RÜCKBLICK Mithilfe des Innenspiegels beoabachten Sie die Verfolger.

AUF SCHUMIS SPUREN In der Gokart-Klasse schubsen und drängeln die KI-Gegner.

ZERSPLITTERT Dank des neuen Schadensmodells geht sogar die Frontscheibe zu Bruch. Das erschwert die Sichtverhältnisse.

RUTSCHPARTIE Die Beschaffenheit des Untergrunds wirkt sich deutlich auf das Fahrverhalten aus.

DTM Race Driver 3

Mehr Strecken, mehr Autos, mehr Beulen: Der neue Teil von Codemasters' Erfolgsserie zeigt sich von der Schokoladenseite. Und es gibt noch mehr zu entdecken!

Die beliebte **DTM**-Reihe erblickte im März 2003 das Licht der Welt. **DTM Race Driver** überzeugte die Rennspielfans mit der für das Genre neuartigen Hintergrundgeschichte und einer riesigen Vielfalt an Fahrzeugklassen. Die Story führte den Spieler elegant von Rennen zu Rennen und unterhielt durch kleine Skandälchen. Einziges Manko: Hauptdarsteller und Trantüte Ryan McKane entsprach nicht gerade dem Idealbild eines Rennfahrers. Dehalb setzten die Entwickler den Kerl glatt vor die Tür und man entschied sich, die Rahmenhandlung von **DTM 2** aus der Ego-Perspektive zu präsentieren. Daran halten die Entwickler zum Glück auch im dritten Teil fest und Ryan verweilt im Pixelnirwana. Gut so!

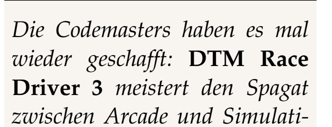
Mach mich fertig

Obwohl die Version noch nicht zu 100 Prozent final ist, herrschte im Sportressort helle Aufregung, als das ersehnte Päckchen in der Redaktion ankam. Laut Aussagen von Codemasters' Presseabteilung arbeiten die Entwickler noch emsig an der Hintergrundgeschichte und am Feintuning. Deshalb können wir noch keine genaue Aussage zum Inhalt der Handlung abgeben. Sicher ist bis jetzt Folgendes: Ihr neuer Trainer ist ein alter Hase und hört auf den Namen Rick. Sie lernen den Veteranen gleich zu Beginn Ihrer Karriere kennen. In dem uns vorliegenden fast fertigen Exemplar übernimmt der Haudegen lediglich die Moderatorfunktion und stellt die anstehende Rennklasse vor. Von einer zusammenhängenden Geschichte konnten wir aber noch nichts entdecken. Dennoch sind die Tipps des Motorsport-Gurus durchaus brauchbar, vor allem, wenn es um ausgefallene Fahrzeuge wie die Strand-Buggies oder die Monster-Trucks geht. Überhaupt dürfen Sie sich bei **DTM Race Driver 3** wieder auf etliche Überraschungen gefasst machen. Mit 100 Strecken und über 50 originalgetreu nachgebildeten Rennflitzern bestticht **DTM 3** mit einem riesigen Umfang. Dabei ist hervorzuheben, dass sich jede Klasse anders spielt und sich sowohl in der Fahrphysik als auch von der Steuerung her deutlich von den anderen unterscheidet. Das übersät den Titel mit Herausforderungen und sorgt für unglaublich viel Abwechslung. Um sich an das knallharte Renngeschäft heranzutasten, empfehlen wir den Welttournee-Modus. Hier stehen Ihnen zu Beginn lediglich der harmlose Autosport-Clio-Cup und die Global-GT-Lights-Klasse zur Verfügung. Beide Serie eignen sich wegen der gemäßigten Fahreigenschaften bestens für Anfänger. Mit der Zeit steigen Ansprüche und PS-Zahlen deutlich an. So halten Sie beispielsweise in den Formula Ford-Veranstaltungen ein kraftstrotzendes Federgewicht unter Kontrolle, das bei einer einzigen Kollision auseinander fällt. Das genaue Gegenteil finden Sie in der LKW-Klasse, in der die Fahrzeuge nahezu unzerstörbar sind, dafür aber auch äußerst träge reagieren. Es genügt, eine Konkurrenz zu gewinnen, um die nächste Stufe freizuschalten. Hiervon gibt es stolze 32 – als Finale wartet die Williams-F1-Klasse auf Sie!

Große Schadenfreude

Wie von der Serie gewohnt, hinterlassen Unfälle deutliche Verschleißspuren. Die Beulen entstehen genau am Ort des Aufpralls und fallen optisch von Mal zu Mal anders aus. Ganz ruppige Fahrer verabschieden sich häufig gänzlich von dem ein oder anderen Fahrzeugteil. Und es kann sogar passieren, dass Sie nach einem einzigen heftigen Zusammenstoß mit Totalschaden ausscheiden. Um das zu vermeiden, sind die wichtigsten Teile Ihres Wagens (wie Motor, Getriebe, Lenkung, Aufhängung) als Symbole rechts unten auf dem Bildschirm dargestellt. Sobald sich eine Anzeige rot färbt, ist es an der Zeit, der Boxencrew einen Besuch abzustatten, denn kaputte Teile wirken sich direkt auf die Fahreigenschaften der Boliden aus. Aber auch vermeintlich harmlose Karosserieschäden ziehen schwerwiegende Folgen nach sich: Ausgeprägte Beulen verschlechtern die Aerodynamik und die Bodenhaftung, wodurch Sie eine niedrigere Endgeschwindigkeit beziehungsweise eine übersensible Steuerung in Kauf nehmen müssen. Das fertige **DTM 3** können Sie natürlich auch mit Ihren Freunden genießen. Einen ausführlichen Mehrspielertest legen wir in der nächsten Ausgaben nach.

RALPH WOLLNER



*Die Codemasters haben es mal wieder geschafft: **DTM Race Driver 3** meistert den Spagat zwischen Arcade und Simulation mustergültig. Das Fahrgefühl ist mit allen Autos ein Traum. Wer mit der Karriere begonnen hat, legt das Lenkrad nicht mehr zur Seite, bevor die Williams-F1-Klasse erreicht ist.*

Entwickler: Codemasters
Anbieter: Codemasters
Termin: 24. Februar 2006

INTERVIEW MIT CLIVE MOODY

„Der Spieler hat nun die volle Kontrolle."

PC Games: Bitte stelle dich kurz unseren Lesern vor!

Moody: „Mein Name ist Clive Moody und ich bin als Produzent an allen Versionen der **DTM Race Driver**-Serie beteiligt gewesen, **DTM Race Driver 3** eingeschlossen."

PC Games: Wir mochten die zwei **DTM**-Spiele und es war etwas völlig Neues, eine mitreißende Hintergrundgeschichte in einem Rennspiel zu haben. Beim ersten **DTM** gab es Ryan McKane, aber im zweiten Teil erlebte man die Geschichte aus der Ego-Perspektive. Kannst du uns etwas bezüglich der Story des dritten Teils sagen?

Moody: „Mit dem Erzähler in der **DTM Race Driver**-Serie wollten wir erreichen, dass der Spieler die Atmosphäre und Rivalität erleben soll, die im Motorsport üblich ist; sowohl auf als auch abseits der Strecke. Für das dritte Spiel der Reihe verwenden wir wieder die Ego-Perspektive und die Zwischensequenzen konzentrieren sich wesentlich mehr auf die Autos und die unterschiedlichen Fahrstile. Die Story lebt unter anderem von der Rückkehr von Rick, dem Boxenmechaniker und Manager. Er führt den Spieler durch eine ganze Reihe von Meisterschaften, welche die volle Bandbreite des Motorsports umfassen, wie sie auch im Spiel vertreten ist. Rick stellt die einzelnen Boliden vor, gibt Ratschläge und Tipps, wie man das Beste aus ihnen herausholen kann."

PC Games: Um ehrlich zu sein: Wir mochten Ryan nicht besonders. Er kam wie ein Weichei rüber und nicht wie ein harter Rennfahrer. Warum wurde so eine Figur gewählt? Gibt es ein Comeback für Ryan?

Moody: „Es gibt kein Comeback für Ryan McKane. Im ersten **DTM**-Spiel wollten wir das Spielerlebnis aufpeppen, indem wir eine dramatische Geschichte rund um Rivalität und Verrat in der Welt des Motorsports einbetteten, und wir waren sehr glücklich mit dem, was wir im Endeffekt erreicht haben. Das größte Problem war, wie du schon sagtest, dass nicht jeder den Hauptcharakter mochte oder etwas mit ihm anfangen konnte. Indem wir die Handlung in die Ego-Perspektive versetzen, ist die Erzählung gleichzeitig die ureigene Geschichte des Spielers, anstatt die einer anderen Person. Das ergibt eine sehr viel persönlichere Erfahrung für den Spieler."

PC Games: Wie viele Autos und Renndisziplinen baust du in **DTM 3** ein? Bitte gib uns ein paar Informationen.

Moody: „**DTM Race Driver 3** hat mehr Inhalt als je zuvor; über 130 Meisterschaften verteilt auf über 35 unterschiedliche Motorsport-Disziplinen.
Die Liste der verfügbaren Vehikel beinhaltet nun einige der augenfälligsten Rennwagen der letzten 80 Jahre. Die Meisterschaften enthalten unter anderem DTM, British GT, V8 Supercars, 4x4 Monsters, Baja Motocross, Formula Palmer Audi, Historic Grand Prix, Touring Sports Cars, Formula BMW Williams F1."

PC Games: Wie lange braucht man, um die gesamte Einzelspielerkarriere durchzuspielen?

Moody: „**DTM Race Driver 3** ist ein riesiges Spiel, aber ein durchschnittlicher Spieler sollte den World-Tour-Modus in etwa 20-30 Stunden schaffen. Natürlich gibt es danach immer noch die Profikarriere zu bewältigen, in welcher der Spieler eine bestimmte Disziplin auswählen und verfolgen kann. Er steigt dabei von Meisterschaft zu Meisterschaft auf, wie ein richtiger Rennfahrer."



CLIVE MOODY ist Produzent der **DTM**-Reihe. Er arbeitet seit dem Beginn der Serie für Codemasters.

PC Games: Bitte erzähle uns etwas über das neue Schadensmodell. Beeinflusst es die Fahrzeugsteuerung?

Moody: „Das Schadensmodell wurde bei **DTM 3** deutlich verbessert. Der Schwerpunkt liegt auf der Art und Weise, wie sich das Handling verändert, wenn das Fahrzeug Unfälle baut. Schäden an der Karosserie beispielsweise beeinflussen die aerodynamischen Werte. Der Wagen wird also nicht nur langsamer aufgrund des erhöhten Luftwiderstands, sondern verhält sich auch chaotischer, weil der unterbrochene Luftweg die Bodenhaftung verringert. Das Reifenmodell wurde ebenfalls verbessert, insbesondere die Simulation von Schlamm- und Schmutzwirkung, Reifentemperatur und Abnutzungsgrad. Es ist wichtig, die Reifen mit ihrer optimalen Betriebstemperatur zu fahren und darauf zu achten, sie nicht zu oft auf einem anderen Untergrund als dem Streckenasphalt einzusetzen. Auch zu häufiges Durchdrehen der Reifen verkürzt deren Lebenszeit drastisch. Der Spieler merkt das, wenn seine Reifen anfangen, in Kurven den Grip zu verlieren."

„Wir haben die Online-Elemente enorm erweitert."

PC Games: Hast du ein paar technische Einzelheiten über die neue Engine für uns? Was gibt es über die **DTM 3**-Physik zu sagen?

Moody: „Es gibt eine ganze Reihe an Neuerungen bei der Physik in **DTM Race Driver 3**, nicht zuletzt bei der Arbeit an einigen der bizarrsten und wundervollsten Fahrzeuge wie den Monster Trucks und Buggies. Genau wie bei den traditionelleren Modellen gibt es auch hier ein verbessertes Treibstoffsystem, das auch Gewichtsveränderungen berücksichtigt. Eines der für mich ansprechendsten Neuheiten ist, wie das Auto auf Bodenwellen und raue Oberflächen reagiert – die Strecke und die Rallye-Cars fühlen sich vom Bodenkontakt her sehr realistisch an. Der Sound wurden ebenfalls komplett neu aufgenommen und verwendet nun echte Motorgeräusche, die das gesamte Drehzahlspektrum abdecken. Ein schnelles Spiel und man wird die Verbesserung beim Gebrüll der Motoren sowie der allgemeine Soundqualität zu schätzen wissen. Genau wie beim Vorgänger sind wir wirklich stolz darauf, wie der Sound mit der Physik verbunden ist. So kann die Geräuschkulisse als eine weitere Informationsquelle dienen, wie sich das Fahrzeug verhält und in welchem Zustand die Reifen sind."

PC Games: Und was macht die künstliche Intelligenz?

Moody: „Nun, wir haben versucht, ihnen, also den KI-Fahrern, so viel Freiheit wie möglich zu geben, um ihr Fahrverhalten noch nachvollziehbarer zu gestalten. Wenngleich sie nach wie vor dazu tendieren, die Ideallinie zu nehmen, behandeln sie diese jetzt mehr als Richtlinie, anstatt sie rigoros abzufahren. Dadurch schöpfen sie das Potenzial der Strecke nicht mehr so gut aus und kommen den Fahrkünsten menschlicher Fahrer wesentlich näher. Das sieht man besonders auf geraden Streckenabschnitten, wo man nicht länger die bei Spielern unbeliebte ‚Perlenkette' sieht. Die Computerfahrer können nun auch wesentlich dichter auffahren. Das bedeutet, dass sie auch öfter mal überholen und, wenn sie selbst passiert werden, versuchen, die Platzierung zurückzugewinnen. In **DTM 2** hätte sich der Computerfahrer einfach zurückfallen lassen. So ist das Renngefühl deutlich intensiver, wenn der Computer manchmal drei oder vier Plätze aufholt. Alle neuen Features bei **DTM 3**, wie Reifenabrieb, Treibstoffverbrauch und Schadensmodell, einschließlich Totalschaden, beeinflussen die Computerfahrer genauso wie den Spieler. In der Konsequenz setzt der Computer jetzt auch realistischere Boxenstrategien ein und reagiert auf Treibstoffengpässe und Reifenabrieb."

PC Games: Gibt es schon ein paar Fakten über die Mehrspielermodi?

Moody: „Angesichts des Erfolgs des Online-Modus im letzten Titel haben wir die Online-Elemente von **DTM 3** enorm erweitert. Spieler haben nun volle Kontrolle über die Erfahrung, die sie machen wollen. Übungsrennen, Qualifying und Eliminierungsrennen sind nun alle online verfügbar und können parallel zum Hauptrennen auf jede gewünschte Dauer gestellt werden. Schadensmodell und Regelwerk sorgen dafür, dass längere Rennen genauso aufregend und sogar taktischer werden als kürzere. Zusätzlich haben wir den neuen Zuschauer-Modus, der den Spielern im Eingangsbereich das Anschauen eines Rennens entweder von der Strecke oder von Onboard-Kameras auf den Autos der Spieler ermöglicht. Wir haben auch den neuen Spielmodus Elimination, bei dem ein paar Freunde jede Meisterschaft auswählen und jede Strecke fahren können, wobei in jeder Runde der letzte Fahrer ausfällt. Es gibt auch eine ganze Reihe anderer Optionen, die allerdings als Überraschung für die Spieler gedacht sind, die sich damit beschäftigen!"

PC Games: Bitte nenne uns dein Lieblingsauto.

Moody: „Das Lieblingsauto ... schwierige Wahl. Zur Zeit ist der Bugatti Veyron mein Traumauto: 16 Zylinder und 1.001 PS. Einfach fabelhaft! Wie auch immer, im realen Leben bin ich mit meinem Seat Leon Cupra ganz zufrieden."

MOST WANTED

Gewinnspielpreise für über 1.300 Euro:

Als kleines Dankeschön für Ihre Beteiligung an unserer Most-Wanted-Aktion verlosen wir jeden Monat Vollversionen und Fanartikel zu aktuellen Top-Spielen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!



5x DTM Race Driver (je € 50,-)

Schnell, schneller, am schnellsten! Der dritte Teil von Codemasters' Rennserie besticht durch erweiterten Umfang und einem noch detaillierteren Schadensmodell. Da es für diese Ausgabe noch nicht mit dem Test geklappt hat, verlosen wir fünf Exemplare als kleine Entschädigung.



5x Rome: Total War Gold Edition (je € 50,-)

Veni, vidi, vici – wer sich schon immer mal die Sandalen von Julius Cäsar an die Füße schnallen wollte, hat mit der **Gold Edition** von **Rome: Total War** jetzt die Chance dazu. Ebenfalls enthalten: Das erstklassige Add-on **Barbarian Invasion**.



5x Quake 4 (dt.) (je € 50,-)

Der vierte Teil der legendären Shooter-Serie wirft Sie erneut auf die Sciencefiction-Schlachtfelder von Stroggos. Im Kampf mit den Cyborg-Heerscharen der Strogg ringen Sie als einfacher Soldat um das Schicksal der Menschheit. Oder besiegen Ihre Freunde im Mehrspielermodus.



5x Star Wars: Battlefront 2 inklusive T-Shirt (je € 75,-)

Die Fortsetzung des gelungenen Mehrspieler-Shooters bietet neben vielen neuen Karten und Szenarien auch einen brauchbaren Einzelspielermodus. Ein **Republic Commando**-Shirt rundet das Paket von Activision ab.



5x Prince of Persia: The Two Thrones Fanpaket (je € 50,-)

Alles, was Fans begehren: Neben dem hochwertigen Kapuzenpullover in der Größe XL freuen sich **Prince of Persia**-Fans noch über einen Aufsteller, ein Poster, Post-its, einen Cutter sowie eine schmucke Tasse.

Sie bestimmen, worüber Sie lesen: In Most Wanted wählen PC-Games-Leser die Hits von morgen – und haben die Chance auf Preise im Wert von über 1.300 Euro!

Monat für Monat stellen wir Ihnen zehn viel versprechende Neuheiten vor – darunter frisch angekündigte Spiele genauso wie Projekte, die bereits länger in der Entwicklung sind, zu denen es jetzt aber neue Erkenntnisse gibt. Oder die wir inzwischen selbst spielen konnten. Den am häufigsten genannten Spielen der Abstimmung widmen wir uns in einer der darauffolgenden Ausgaben in aller Ausführlichkeit, etwa durch Interviews, Studiobesuche, Videoreports, Aktionen auf pcgames.de bis hin zu Titelstorys.

Wer mitmacht, bestimmt also aktiv das Programm von PC Games und pcgames.de mit. Darüber hinaus haben Sie die Chance auf attraktive Preise, angefangen bei Vollversionen aktueller PC-Spielehits bis hin zu nicht im Handel erhältlichen Sammlerstücken.

Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:

Nr.	Spiel	Seite
1.	Medal of Honor: Airborne	Seite 71
2.	Huxley	Seite 72
3.	Darkstar One	Seite 74
4.	Two Worlds	Seite 75
5.	Age of Conan	Seite 76
6.	Tabula Rasa	Seite 77
7.	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Seite 78
8.	City Life	Seite 79
9.	Driver 4	Seite 80
10.	Runaway 2	Seite 81

PER E-MAIL: Schicken Sie die Kennziffer Ihres Favoriten einfach an unsere Mail-Adresse mostwanted@pcgames.de. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen!

PER POSTKARTE: Schreiben Sie Ihren Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Most Wanted, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

PER WEBSEITE: Auf www.pcgames.de finden Sie ein Formular, wo Sie bequem Ihre Stimme abgeben und am Gewinnspiel teilnehmen können.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Ubisoft, Activision, Sega und Codemasters. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Montag, der 6. Februar 2006.

Leser-Hitliste der Ausgabe 02/06

1. Splinter Cell 4
2. Caesar 4
3. Commandos: Strike Force
4. Ghost Recon 3
5. Tony Tough 2
6. Rainbow Six: Lockdown
7. War on Terror
8. Panzer Elite Action
9. Torino 2006
10. Joint Task Force



VERSTECKT Drei deutsche Soldaten suchen einen US-Marine und ahnen nicht, dass er sich direkt über ihnen in einem halb zerstörten Dachstuhl verschanzt hat.

ABSPRUNGBEREIT Weil Sie in die Rolle eines Fallschirmjägers schlüpfen, verwundert es nicht, dass Ihre Einsätze an Bord eines C-47-Flugzeuges beginnen.

Medal of Honor: Airborne

EA will weg vom austauschbaren 08/15-Helden. Im neuesten Teil der beliebten Serie soll es vor allem „menscheln".

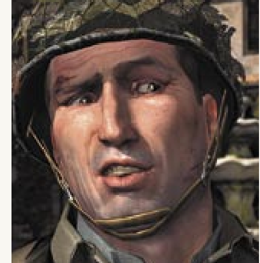
Die Propeller dröhnen. Das dumpfe Geräusch vermischt sich mit dem Donnern der Flak-Geschütze. In den Augen der Soldaten spiegelt sich die nackte Angst. Jetzt gibt es kein Zurück mehr – in wenigen Sekunden müssen die Fallschirmjäger aus dem Flugzeug springen. Der Spieler erlebt die Dramatik hautnah und aus der Ich-Perspektive mit, als US-Amerikaner Boyd Travers. „Okay, los geht's!", brüllt ein Vorgesetzter. Noch einmal durchatmen, dann zwängen Sie sich durch die Luke. Nach dem Absprung müssen Sie miterleben, dass andere Männer um Sie herum wie Steine fallen und in den Tod stürzen, weil sich ihre Fallschirme nicht öffnen. Und weil sich am Boden scheinbar überall deutsche Soldaten tummeln, gilt es, einen möglichst ruhigen Landeplatz ausmachen. Der Spieler hat tatsächlich die Wahl: Denn ein Hauptaspekt von **Medal of Honor: Airborne** sind die nicht linearen Missionen, die nach Angaben der Entwickler immer anders ablaufen. Natürlich dürfte auch beim neuesten Teil der beliebten Serie die Atmosphäre eine tragende Rolle spielen. Doch den Machern ist zudem Detailarbeit wichtig. Beispielsweise sollen die zwölf authentischen Waffen modifizierbar sein. Der Spieler darf etwa ein Messer an ein Gewehr binden, damit dieses auch im Nahkampf taugt, oder einen Lederaufsatz am Kolben befestigen, um präziser schießen zu können. In einem Trailer, den uns die Entwickler zeigten, bewunderten wir ferner wahnwitzig realistische Gesichtsanimationen (siehe Kasten „Das lässt tief blicken!"). Besonderes Augenmerk liegt außerdem auf der künstlichen Intelligenz – damit Missionen wie die Operation Husky auf Sizilien oder die Landung der Allierten in der Normandie möglichst realistisch rüberkommen. „Wir wollen die besten Menschen erschaffen, die man je in einem Ego-Shooter gesehen hat", gibt sich Patrick Gilmore, Vizepräsident bei EA, kämpferisch. Wow, wir sind gespannt! (hfr)

Entwickler: Electronic Arts L.A.
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2006

Das lässt tief blicken!

Medal of Honor: Airborne soll Gefühle besonders in Szene setzen – mittels einer neuen Gesichtsanimationstechnik.

Das so genannte Universal-Capture-Verfahren (UCAP) funktioniert ähnlich wie Motion Capturing: Ein Schauspieler stellt diverse Gesichtsaudrücke dar. Die Bewegungen und selbst Details wie Falten und Grübchen werden von drei Kameras aufgenommen und so später ins Spiel integriert. Folglich können sich Charaktere beispielsweise ängstlich umschauen, erstaunt die Brauen hoch ziehen, nach Luft schnappen, das Gesicht vor Schmerz verzerren, sich Schweiß aus dem Gesicht wischen, grimmig die Zähne zeigen und erschrocken zusammenzucken.



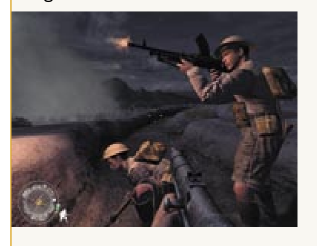


... im Vergleich mit



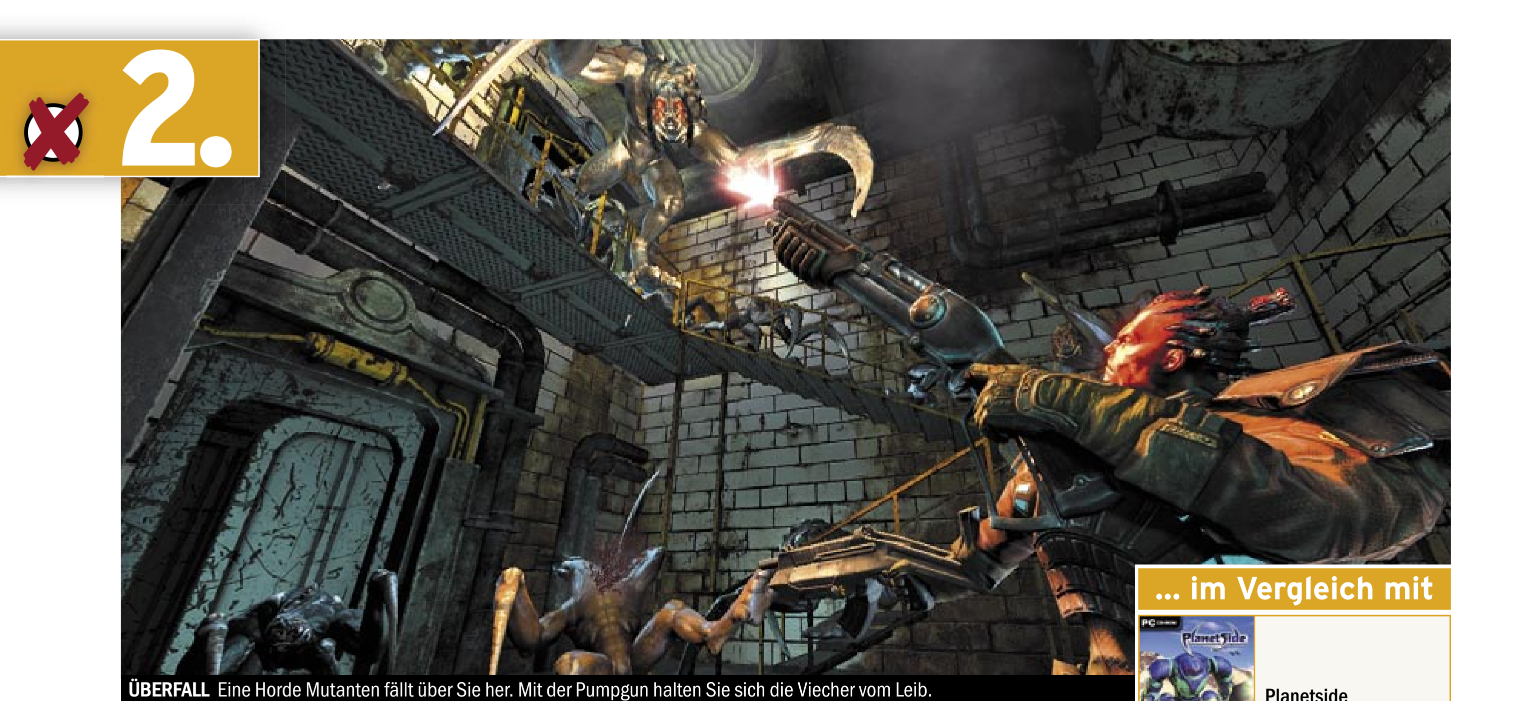
Call of Duty 2

- **GRAFIK Airborne** setzt die Messlatte für Weltkriegs-Shooter neu. Allein die realitätsnahe Mimik sorgt für ein nicht zu unterschätzendes Plus an Atmosphäre.
- **SOUND** Ist schon in **Call of Duty 2** eine Wucht. Wir erwarten von **Airborne** nichts anderes, weil die Entwickler beispielsweise echte Waffen-, Granaten- und Fahrzeuggeräusche aufnehmen.



- **IDENTIFIKATION** Sich mit den Helden zu identifizieren, war in **Call of Duty 2** schwierig. Bei **Airborne** gibt es nur einen Spielcharakter, um den sich alles dreht. Ein Vorteil!
- **NICHTLINEARITÄT** Manchmal können Sie in **Call of Duty 2** wählen, welche Mission Sie als nächstes angehen möchten. Der Auftrag selbst läuft dann aber immer nahezu gleich ab. **Airborne** soll dagegen komplette Freiheit bieten und außerdem ohne vorherbestimmte Ereignisse (so genannte Skripte) auskommen.
- **WAFFENMODIFIKATIONEN** Weitgehend authentisch nachgebildet sind Pistolen und Gewehre in jedem Weltkriegs-Shooter. **Airborne** setzt einen drauf und erlaubt es, Waffen noch zu modifizieren, wie es früher wirklich der Fall war.

2.


ÜBERFALL Eine Horde Mutanten fällt über Sie her. Mit der Pumpgun halten Sie sich die Viecher vom Leib.

Huxley

Ego-Shooter trifft Online-Rollenspiel: Huxley vereint das Beste der beiden Genres in einem einzigen Spaßpaket.

Was kommt heraus, wenn man **Unreal Tournament 2004** und **World of Warcraft** in den Mixer schmeißt? Der koreanische Entwickler Webzen liefert mit **Huxley** die Antwort. Ähnlich wie bei Sonys in die Jahre gekommenen **Planetside** verbirgt sich hinter **Huxley** eine Mischung aus Online-Rollenspiel und Ego-Shooter. Mehrere tausend Spieler pro Server fechten gemeinsam einen erbitterten Kampf zwischen zwei verfeindeten Parteien um eine Energiequelle des Forschers Huxley aus. Ohne diese kostbare Ressource ist ein Überleben auf der weitestgehend zerstörten Erde kaum denkbar. In speziellen Kampfzonen ziehen Sie mit Militärfahrzeugen, MGs und außerirdischen Strahlenkanonen in **Battlefield**-kompatible Massenschlachten. Mit steigender Erfahrung erwerben Sie neue Lizenzen für bessere Waffen, eine stärkere Körperpanzerung oder neue Vehikel, die Sie in Ihrer Heimatstadt im Laden kaufen oder von anderen Spielern durch Handel erlangen. Aber denken Sie daran: Im Gegensatz zu Rollenspielen entscheidet in **Huxley** ganz allein Ihr spielerisches Können über Sieg und Niederlage. Ihnen nützen die beste Ausrüstung und ein hoher Rang reichlich wenig, wenn Sie stets danebenschießen. Neben den Parteistreitigkeiten wartet **Huxley** auch mit vielen Story-Missionen auf, in denen Ihr Team auf computergesteuerte Mutanten trifft. Diese Furcht einflößenden Biester mischen sich übrigens auch gern bei PvP-Kämpfen ein. Nicht selten bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich für kurze Zeit mit Ihren menschlichen Feinden zu verbünden und gemeinsam die Monster in die Flucht zu schlagen. (bb)

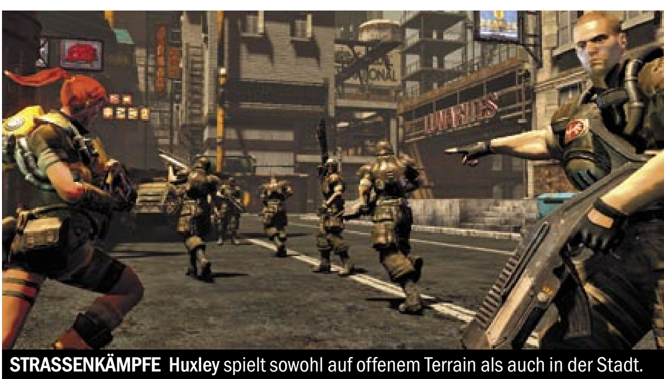
Entwickler: Webzen
Anbieter: Noch nicht bekannt
Termin: 3. Quartal 2006

… im Vergleich mit

Planetside

- **TECHNIK** Dank Unreal-Engine 3 sieht **Huxley** einfach nur umwerfend aus. Da kann **Planetside** mit seiner rund drei Jahre alten Technik nicht mehr mithalten.
- **GEBÜHREN** **Planetside**-Jünger werden mit einer monatlichen Spielgebühr von rund 13 Euro zur Kasse gebeten. Ob Sie auch für **Huxley** tief in die Tasche greifen müssen, steht noch nicht fest.
- **PARTEIEN** Während in **Planetside** drei Parteien um Zonen streiten, gibt es in **Huxley** nur zwei spielbare Fraktionen. Dafür lauern Ihnen beim Koreaner aggressive KI-Gegner auf.
- **QUESTS** Von richtigen Missionen fehlt in **Planetside** jede Spur. Sie kämpfen ausschließlich um Basen. Ganz anders in **Huxley**: Hier bekommt Ihr Team spezielle Aufträge vom Computer gestellt.
- **BEFÖRDERUNGEN** Sowohl bei **Huxley** als auch bei **Planetside** erhalten Sie durch wachsende Erfahrung Zugriff auf neue Waffentechnologien und bessere Fahrzeuge.


NACHSCHUB Ein Truppentransporter bringt neue Soldaten zum Schlachtfeld.


STRASSENKÄMPFE **Huxley** spielt sowohl auf offenem Terrain als auch in der Stadt.

SPEED LINK

Gameplay mit Kinosound

rte) | Ultimativer 5.1 Sound (4 Lautsprecher pro Ohrmuschel) | gepolsterter Kopfbügel | Mikrofon | zusammenklappbare Ohrpads | Kabel-Fernbedienung | Ve
nung | Verstärker Box (bzw. USB-Anschluss & integrierte 5.1 Soundkarte) | Ultimativer 5.1 Sound (4 Lautsprecher pro Ohrmuschel) | gepolsterter Kopfbügel |
el | Mikrofon | zusammenklappbare Ohrpads | Kabel-Fernbedienung | Verstärker Box (bzw. USB-Anschluss & integrierte 5.1 Soundkarte) | Ultimativer 5.1 Sou
d (4 Lautsprecher pro Ohrmuschel) | gepolsterter Kopfbügel | Mikrofon | zusammenklappbare Ohrpads | Kabel-Fernbedienung | Verstärker Box (bzw. USB-A

Medusa 5.1 Mobile Edition
für Surround Sound am Notebook









Medusa 5.1 Surround Headset

WWW.SPEED-LINK.COM

3.

EFFEKTVOLL Grafisch setzt Ascaron weniger auf Realismus, sondern greift tief in den Malkasten. Eindrucksvoll!

RASSENUNTERSCHIEDE Jede Rasse bietet ein charakteristisches Kampfverhalten, welches bei jedem Gegner eine andere Taktik verlangt.

FREIES SPIEL So große Ziele sind natürlich nicht leicht zu knacken. Glücklicherweise wird Ihr Schiff mit der Zeit immer stärker.

Darkstar One

Ascaron und Ubisoft bilden eine galaktische Allianz, um sich eines vernachlässigten Genres anzunehmen.

Gütersloh wird selten in einem Atemzug mit Metropolen wie Hamburg oder München genannt. Spielinteressierte wissen jedoch, dass eines der emsigsten deutschen Studios seine Zelte ebendort aufschlug. Ascaron, die Macher von **Port Royale**, **Sacred** oder **Anstoss**, luden zu einer Privataudienz, um uns ihr neues Baby **Darkstar One** vorzustellen.

Schnörkellos im All

Darkstar One bietet unkomplizierte Weltraum-Action in bester Tradition. Wie in **Freelancer** und Co. liegt das Hauptaugenmerk auf spannenden Dogfights und pompösen Weltraumschlachten. Im Gegensatz zum aktuellen Kollegen **X3: Reunion** ist der Wirtschaftsteil aufs Nötigste reduziert. Darüber hinaus kommt Ascarons Shooter weniger düster daher und bietet einen lebendigeren Look.

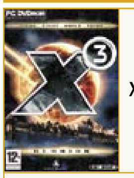
Das All durchqueren Sie in der Rolle des Kayron Jarvis, dessen verstorbener Vater ein mysteriöses Raumschiff namens Darkstar One hinterließ. Eben jenes ist ein erster innovativer Aspekt, denn das Flugobjekt ähnelt einem Rollenspiel-Charakter. Durch das Erledigen von Nebenaufträgen gelangen Sie nicht nur an Geld, sondern an ganz besondere Artefakte. Mit diesen lässt sich das Schiff aufrüsten, vergrößern und nach und nach zu einer regelrechten Kampfmaschine ausbauen. Es geht aber noch weiter ...

Die so genannte Spell-Waffe, mit der das titelgebende Raumschiff ausgestattet ist, funktioniert etwa so wie Zaubersprüche in einem waschechten Rollenspiel. Beispiel: Eine große Anzahl Jäger greift Sie an. Mit der Spell-Waffe paralysieren Sie ein paar der Schiffe, um sich gezielt auf die größere Bedrohung zu konzentrieren. Oder Sie senken die Schildkraft der Feinde, stören deren Steuerung und so weiter. Durch diesen Kniff gelangt eine gehörige Portion Taktik in die Gefechte.

Auch sonst bietet **Darkstar One** mehr als nur Geballer. Sie folgen einer festen Hauptgeschichte, die rund eine Stunde Zwischensequenzen bereithält; im Übrigen machen Sie, was Sie möchten. Einem Leben als Weltraumpirat, Kopfgeldjäger, Gesetzeshüter oder Warenhändler steht nichts im Wege. Der Handel funktioniert dabei auf Basis von Angebot und Nachfrage und setzt kein Wirtschaftsstudium voraus – Kapitalismus light. Das ist uns sehr recht, denn der Spielspaß zählt und dieser stimmt bislang. (ai)

Entwickler: Ascaron
Anbieter: Ubisoft
Termin: März 2006

... im Vergleich mit



X3: Reunion

- **WIRTSCHAFTSSYSTEM Darkstar One** bietet zwar ein Wirtschaftssystem, aber dieses ist stark vereinfacht. Es gibt 24 Güter, mit denen Sie handeln können, während es in **X3: Reunion** rund 40 Warentypen gibt.
- **SPIELMECHANIK Darkstar One** spielt sich weitaus unkomplizierter und arcadelastiger. Eine ewig lange Einarbeitungszeit ist keine Voraussetzung.
- **STEUERUNG** Beide Titel bieten eine frei konfigurierbare Steuerung. **X3: Reunion** unterstürtzt sämtliche Eingabegeräte – auch Joypads und -Sticks. Laut Ascaron gilt das auch für **Darkstar One**, wobei die Steuerung weitaus unkomplizierter vonstatten gehen soll.
- **SPIELDAUER X3: Reunion** erlaubt eine weitaus freiere Spielweise und hat eine längere Spieldauer (100 Stunden). Bei **Darkstar One** sind es 25 bis 30 Stunden.
- **GRAFIKSTIL X3** gibt sich düster und realistisch. **Darkstar One** hingegen bietet einen bunten, fast schon comicartigen Look.

4.

FREIE ENTSCHEIDUNG Obwohl der Held eine umfangreiche Vorgeschichte hat, darf man ihn trotzdem vielseitig entwickeln. Auch eine böse Gesinnung ist jederzeit möglich.

Two Worlds

Genug von Aliens und Panzern: Die Macher des Strategie-Hits Earth 2160 programmieren ein edles Rollenspiel.

Hier wurde im wahrsten Sinne des Wortes die Laserkanone gegen ein Breitschwert eingetauscht: Reality Pump, das Team hinter dem Sciencefiction-Strategiekracher **Earth 2160**, wendet sich mit dem Rollenspiel **Two Worlds** einem klassischen Fantasy-Szenario zu. Publisher Zuxxez setzt eine Menge Vertrauen in **Two Worlds** – so viel, dass zugunsten des Rollenspiels sogar die Entwicklung von **Knightshift 2** eingestellt wurde.

Grafik-Wahn

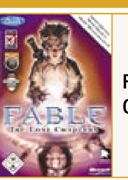
Die polnischen Entwickler wissen, wie man eine beeindruckende Grafik-Engine programmiert – **Earth 2160** war und ist ein technisch herausragendes Spiel. Laut Zuxxez-Entwicklungschef Dirk P. Hassinger soll der Grafikmotor von **Two Worlds** ungefähr zehnmal so leistungsfähig sein wie der von **Earth**. Und die ersten Screenshots sehen tatsächlich klasse aus. Reality Pump betont, man habe noch nicht mal mit den Optimierungsarbeiten an der Engine begonnen, die Qualität sei also noch deutlich zu steigern.

Erfahrener Held

Mehr als alles andere soll die Welt von **Two Worlds** besonders glaubwürdig wirken und den Spieler immer wieder vor tiefschürfende Entscheidungen stellen. Attackieren beispielsweise Orks eine Farm, soll man frei nach Gesinnung entscheiden dürfen, ob man die Bauern beschützt oder sich lieber mit den Angreifern verbündet. Anders als in Konkurrenztiteln wie **Fable** ist der Held von **Two Worlds** kein schmächtiger Grünschnabel, sondern bereits ein erfahrener Kopfgeldjäger. So will man langwierige Einstiegs- und Auflevelphasen vermeiden und von Beginn an spannende Quests und Storywendungen bieten. Aufgrund der dichten Hintergrundgeschichte darf man seine Klasse nicht selbst wählen, kann den Charakter aber völlig frei und ungezwungen in die unterschiedlichsten Richtungen entwickeln. Kämpfe laufen halbautomatisch ab, außerdem ist ein komplexes Magiesystem geplant. Im Mehrspielermodus soll es mehrere Klassen und kooperative Aufträge für bis zu acht Spieler geben – hier geht **Two Worlds** einen deutlichen Schritt weiter als die Konkurrenz. (fs)

Entwickler: Reality Pump
Anbieter: Zuxxez
Termin: 3. Quartal 2006

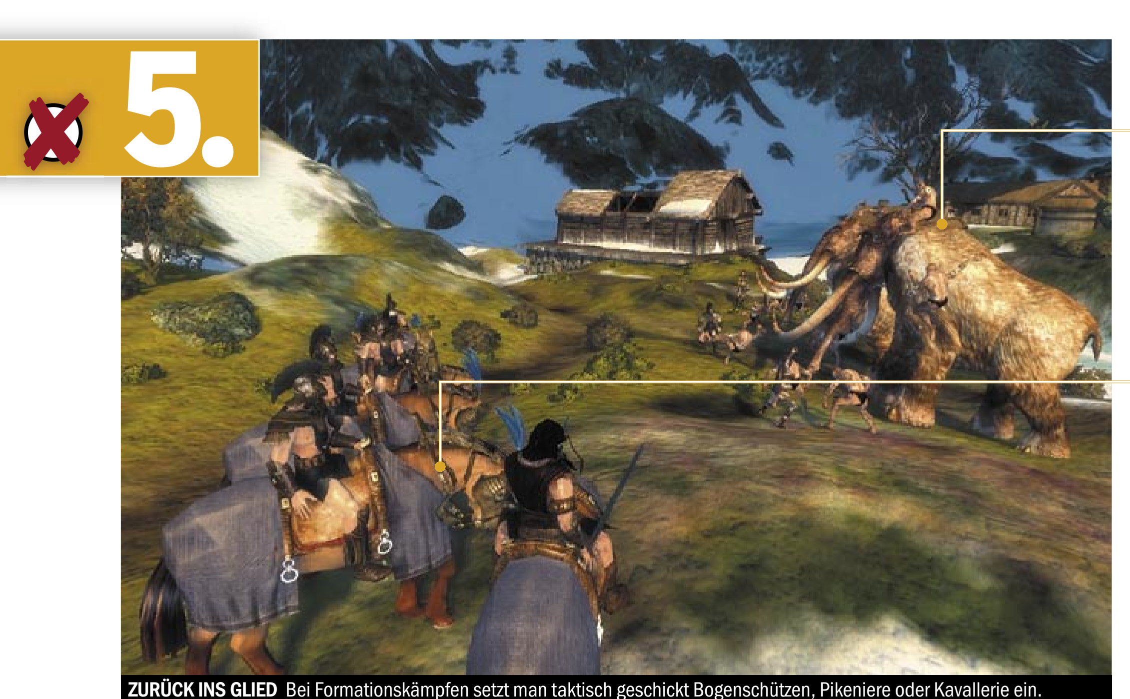
... im Vergleich mit



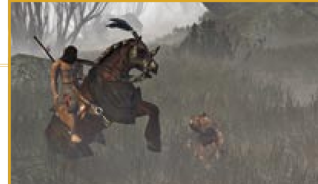
Fable: The Lost Chapters

- **CHARAKTERKLASSEN** In beiden Titeln wählt man nicht zu Beginn seine Klasse, sondern legt sich erst im Laufe des Spiels fest. Auch **Gothic** folgt diesem Schema.
- **ENTSCHEIDUNGSFREIHEIT** In **Fable** dürfen Sie auf Wunsch so richtig böse sein, jedoch hat das spielerisch wenig Bedeutung. Bei **Two Worlds** sollen sich die Taten des Spielers direkt auswirken – das bekam man jedoch schon häufig versprochen. Nur leere Phrasen oder wird es die lebendigste Rollenspielwelt bislang?
- **GRAFIK** Obwohl **Fable: The Lost Chapters** von der Xbox stammt, sieht die PC-Version sehr gut aus. Neben der leistungsfähigen Technologie hinter **Two Worlds** wirkt es jedoch schon fast veraltet.
- **MULTIPLAYER** Bei dem viel versprechenden Mehrspielerangebot zieht **Two Worlds** klar an **Oblivion**, **Fable** und **Gothic** vorbei.
- **ERFAHRENER HELD** Anders als in vielen Rollenspielen üblich, ist der Held in **Two Worlds** bereits erfahren und kampferprobt.

5.


ZURÜCK INS GLIED Bei Formationskämpfen setzt man taktisch geschickt Bogenschützen, Pikeniere oder Kavallerie ein.


MAMMUTMARSCH Böse Barbaren setzen Dickhäuter ein.


PFERDEFLÜSTERER Mit Reittier ist man Fußsoldaten massiv überlegen.

Age of Conan

Endlich wieder mit den Muskeln spielen: Die Welt von Conan bietet eine Mischung aus Off- und Online-Rollenspiel.

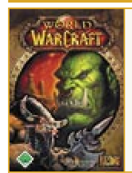
Mimisch eher tumb, stürzte sich Arnold Schwarzenegger in den 80er-Jahren als Conan brüllend auf jeden erreichbaren Barbaren. In Funcoms Rollenspiel **Age of Conan** darf man den Filmhelden jedoch nicht verkörpern, sondern man beginnt nach einem Schiffbruch als just an den Strand gespülter Galeerensklave oder als Zwangs-Konkubine.

Kampf als Königsdisziplin

Fortan dirigiert man seinen Helden aus der Verfolgerperspektive durch das Unterholz. Dort lauern erste Wegelagerer, die man mit einer morschen Schiffsplanke vertrimmt. Bald gewinnt der Spieler genretypisch Erfahrung und Ausrüstung und dient sich in den 30 frei begehbaren Arealen hoch. Dabei schlägt der Kämpe seine Streiche in Echtzeit aus sechs wählbaren Richtungen. Später eskalieren die anfänglichen Handgemenge: Der Spieler kann sich bis zu 100 Nichtspielercharaktere anlachen und in Feldschlachten Formationen bilden. Damit nicht genug: Bei der Belagerung von feindlichen Städten gewinnt **Age of Conan** sogar die Züge eines Echtzeit-Strategiespiels. Beide Parteien bauen eine Ressourcenkette und dreschen mit Kavallerie, Pikenieren, Bogenschützen und Nahkämpfern aufeinander ein. Dabei entpuppt sich das Spiel bei näherem Hinsehen als waschechtes Online-Rollenspiel. Obwohl die ersten 20 Levels solo gespielt werden, läuft das Spiel stets online über die Funcom-Server. Während der Einzelkämpfer-Missionen trifft man bereits andere Spieler. Das Finale findet schließlich in einer Barbaren-Metropole statt, die Ausgangspunkt für ein Multiplayer-Online-Rollenspiel ist. Dort trifft man dann auf Conan. (ch)

Entwickler: Funcom
Anbieter: Funcom
Termin: Ende 2006

... im Vergleich mit


World of Warcraft

- **GRAFIK Age of Conan** bietet keinen Comic-Stil, sondern realistische Grafik. Städte und Landschaften wirken organischer als bei Blizzards Hit.
- **SOUND** Vor allem die Soundeffekte sorgen für eine dichte Athmospäre bei **Age of Conan**. Funcom will um die 20.000 einzelne Geräusche aufnehmen.
- **ONLINESPIEL** Die ersten 20 Level spielt man in **Conan** allein, ist aber bereits online. Erst nach dem Einzelspielerfinale kommt man zu einem Portal, das den Spieler in die Online-Rollenspielwelt katapultiert.
- **KAMPFSYSTEM** Anders als bei **World of Warcraft** drischt man in Echtzeit auf den Gegner ein. Jeder Schlag wird einzeln geführt, anstatt den Gegner nur anzuklicken.
- **KLASSEN** In den ersten fünf Levels gehört man bei **Conan** nur einer von drei Fraktionen an. Später spezialisiert man sich als Magier, Priester, Dieb oder Krieger und erlernt etwa Handwerk oder Kriegskunst.

INTERVIEW MIT GAUTE GODAGER

„Wir werden nie aufhören, an diesem Spiel zu entwickeln!"


GAUTE GODAGER ist Game Director bei Funcom

PC Games: Nahkampf, Formationskampf und Echtzeit-Strategie in einem Spiel – wird das nicht zu komplex?
Godager: „Conan hat eine Lernkurve wie ein Action-Spiel. Es beginnt ganz einfach und verbreitert sich dann. Einige Spiele werfen den Spieler ins kalte Wasser, um ihm das Schwimmen beizubringen. Bei uns ist das eher wie eine warme Dusche."

PC Games: Ist der Formationskampf vergleichbar mit Rollenspielparties?
Godager: „Bestimmte Formationen haben taktische Vorteile. Man setzt Pikeniere gegen die Kavallerie ein; die Kavallerie gegen Bogenschützen und die Bogenschützen wiederum gegen die Pikeniere. Diese Taktiken kann man in Dungeons, aber auch in Schlachten einsetzen."

PC Games: World of Warcraft ist ab Level 60 langweilig, wenn man nicht viel Zeit hat. Was plant ihr für High-Level-Spieler?
Godager: „Ich glaube nicht, dass wir jemals aufhören, an diesem Spiel zu entwickeln. Für Level-80-Spieler haben wir unzählige Dinge vorbereitet, die Klasse weiterzuentwickeln. Man kann sich im wahrsten Sinne des Wortes ausleben."

6.


GUT GERÜSTET Trotz des actionlastigen Gameplays entwickeln Sie auch in **Tabula Rasa** Ihren Charakter. Die Steuerung soll sich dabei an Shootern orientieren.


EXPLOSIVE KÄMPFE Auf offenen Schlachtfeldern und in Instanzen toben gewaltige dynamische Schlachten.

Tabula Rasa

Das Online-Rollenspiel von Altmeister Richard Garriott hat sich zum actionlastigen Sciencefiction-Titel gemausert.

Lord British, so der Spitzname von Richard Garriott, ist eine echte Designer-Legende. Seine **Ultima**-Reihe gilt als Meilenstein des Computer-Rollenspiels; das seinerzeit revolutionäre **Ultima Online** findet selbst im Zeitalter von **World of Warcraft** und **Guild Wars** noch Zuspruch. Nach mehreren Jahren Entwicklungszeit und gewaltigen Designänderungen (siehe Extrakasten unten) plant Garriott den nächsten Streich: Bei Destination Games feilt sein Team mit Hochdruck am schon totgeglaubten Online-Action-Rollenspiel **Tabula Rasa**.

Düstere Zukunftsvision

In **Tabula Rasa** holen Sie keine Drachen mit Pfeil und Bogen vom Himmel, wetzen keine Schwerter und gehen zwischendurch auch nicht zum Angeln. Denn in einer finsteren Zukunftsvision befindet sich die Menschheit im Krieg mit den Bane, einer bösartigen Alien-Rasse. Das Konzept: Der Spieler landet mitten in diesem galaktischen Konflikt – da ist keine Zeit für gemütliches Leveln. Im Vordergrund stehen gewaltige Schlachten, die – dank einer bewusst einfach gehaltenen Benutzeroberfläche – so intuitiv und packend wie in einem Ego-Shooter sein sollen. Der Spieler erledigt auf mehreren Planeten verschiedene Aufträge bis hinter die feindlichen Linien, allein oder gemeinsam mit anderen Spielern und Nichtspielercharakteren. Garriott verspricht riesige, für alle Spieler offene Schlachtfelder sowie instanzierte Bereiche für kleinere Gruppen, in denen es besondere Ziele zu erreichen gilt. Das Spiel ist merklich auf Schlachten des Spielers gegen Computergegner ausgerichtet, weniger gegen menschliche Mitspieler.

Die Entwickler bezeichnen **Tabula Rasa** als „Massively multiplayer online action game". Also kein Rollenspiel? Tatsächlich liegt der Fokus auf Action, doch es sind auch klassische Rollenspielelemente vorhanden, etwa verschiedene Charakterklassen, Level-Aufstiege, die Jagd nach seltenen Gegenständen. Eine packende Hintergrundgeschichte ist ebenfalls angekündigt. (fs)

Entwickler: Destination Games
Anbieter: NC Soft
Termin: 2. Quartal 2006

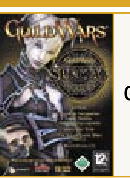
Tabula Rasa – damals und heute

Nach mehreren Jahren Entwicklungsprozess wurde das Konzept von Tabula Rasa gründlich umgekrempelt.

Vor etwa fünf Jahren kündigten Richard Garriott und Ultima-Online-Designer Starr Long ein interessantes Projekt an: Ein Online-Rollenspiel abseits ausgelatschter Fantasy- und Sciencefiction-Pfade, das auch kurzweilig Spaß garantieren soll, ohne – wie für Multiplayer-Onlinespiele üblich – zu viel Zeit zu verschlingen. Doch kuriose Einfälle wie Bücher und Musik als Waffen in fernöstlich angehauchter Bonbon-Optik (siehe Bild) waren wohl zu abgefahren: Auf der E3 2005 präsentierte Garriott sein totgeglaubtes **Tabula Rasa** in generalüberholt finsterem Sciencefiction-Look.

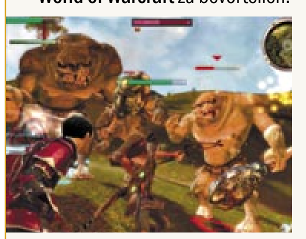


… im Vergleich mit



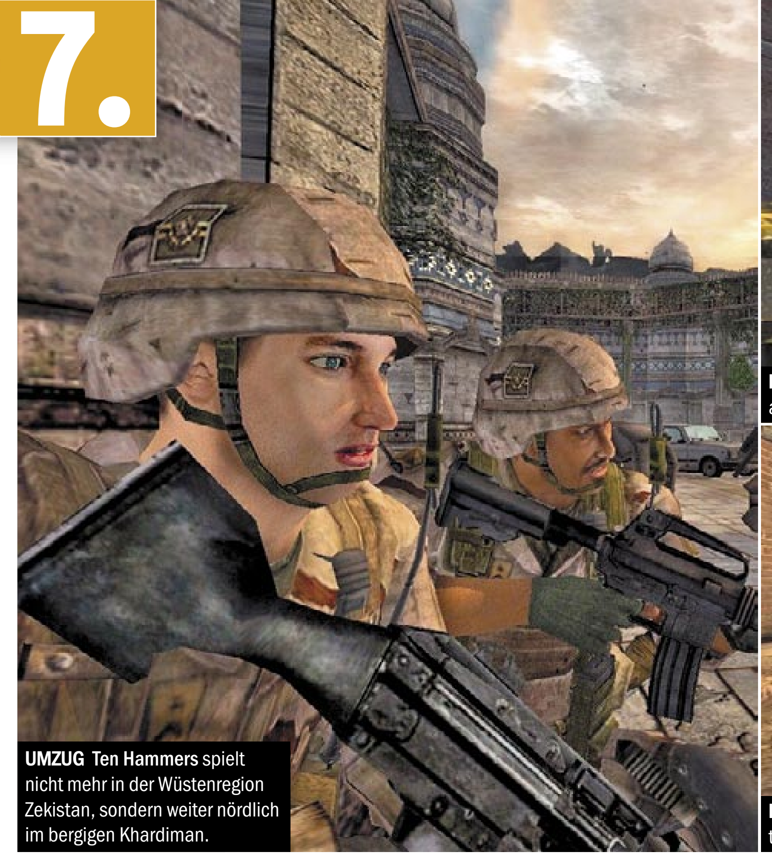
Guild Wars

- **ROLLENSPIELANTEIL** Wie schon **Guild Wars** dürfte sich auch das actionlastige **Tabula Rasa** nicht zur ersten Wahl für beinharte Rollenspielfans mausern. Beide Spiele enthalten typische Rollenspielelemente wie Charakterklassen, Levelaufstiege und Erfahrungspunkte, vermeiden es aber, Langzeitspieler wie etwa bei **World of Warcraft** zu bevorteilen.



- **KÄMPFE Guild Wars** bietet taktische Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe in Gilden – **Tabula Rasa** ist wesentlich stärker auf Action und Spieler-gegen-Computergegner-Schlachten fixiert.
- **EINZELSPIELER** Beide Titel setzen auf Quests und Missionen, die kooperativ zu lösen sind; sie bieten aber auch Einzelgängern genügend Stoff.
- **SZENARIO** Hier scheiden sich die Geister: Schwertschwinger und Magierfreunde bleiben bei **Guild Wars**; wer es futurisch-düster mag, behält **Tabula Rasa** im Auge.
- **INSTANZEN Guild Wars** ist fast komplett instanziert, die Welt wirkt dadurch oft leblos. **Tabula Rasa** bietet offene Schlachtfelder sowie Instanzen, um die Geschichte voranzutreiben.

7.


UMZUG **Ten Hammers** spielt nicht mehr in der Wüstenregion Zekistan, sondern weiter nördlich im bergigen Khardiman.


BEMANNT Im zweiten Teil sind Sie in der Lage, einzelne Teamkameraden an fest montierten Maschinengewehren zu postieren.


KONTROLLE Waren die Panzer in Teil 1 nur von Missionsskripten gesteuerte Begleiter, befehligen Sie in **Ten Hammers** die Stahlgiganten.

Full Spectrum Warrior

Ten Hammers | Kugeln und Granaten fliegen Ihnen um die Ohren. Bleiben Sie cool, schließlich haben Sie das Kommando.

Mit **Ten Hammers** präsentiert Pandemic einen waschechten Nachfolger des erfolgreichen Echtzeit-Taktikspiels **Full Spectrum Warrior**. Wie beim Vorgänger befehligen Sie eine Gruppe von Soldaten im Nahen Osten und bekämpfen Aufständische sowie Terroristen. Auch wenn es so aussieht, schießen dürfen Sie nicht selbst. Sie geben nur an, wohin Ihre Teams feuern und zu welchem Punkt sie sich bewegen sollen.

Besseres Teamplay

Pandemic hat natürlich einige Änderungen vorgenommen. Im Vorgänger spielten Sie in der Regel mit zwei Teams mit je vier US-Soldaten. Nur in einigen Missionen kam noch ein dritter Trupp hinzu; in **Ten Hammers** befehligen Sie dagegen bis zu vier Gruppen. Die Teams bestehen aber nicht nur aus Infanteristen – Panzer und Lastkraftwagen stoßen ebenfalls zur Einheit hinzu. Dazu können Sie die Teams jetzt aufteilen. Zogen Sie in **Full Spectrum Warrior** immer alle vier Soldaten, haben Sie nun die Möglichkeit, einzelne GIs zum Beispiel als Scharfschützen abzustellen, während die Kameraden Rückendeckung geben.

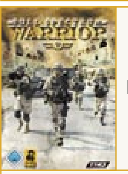
Scharfschützen spielen im zweiten Teil eine weit größere Rolle, da die Gebäude einige Stockwerke höher sind. So ist es möglich, die Deckung des Gegners aus erhöhter Position auszuhebeln. Apropos Deckung: Mauern waren im ersten Teil unzerstörbar, das ist nun ebenfalls anders. Die meisten Objekte können Sie in **Ten Hammers** sprengen, was sich übrigens auch auf die Missionsbewertung auswirkt. Zerstören Sie beispielsweise eine Moschee, werden Ihnen in der Endabrechnung Strafpunkte angerechnet.

Clevere Gegner

Statt viele Missionsskripte einzusetzen, wollen die Programmierer den Spielfiguren mehr Eigenintelligenz verabreichen. Soldaten weichen zurück oder flankieren Ihre Truppe. Ebenfalls neu ist der LAN-Modus, in dem Sie endlich mit oder gegen Kollegen im lokalen Netzwerk antreten. Last but not least haben sich die Entwickler eine ordentliche Storyline einfallen lassen. Die Geschichte wird wie beim Hollywood-Streifen **Memento** rückwärts erzählt. Erst nach der letzten beziehungsweise ersten Mission löst sich die Handlung auf. (oh)

Entwickler: Pandemic
Anbieter: THQ
Termin: März 2006

... im Vergleich mit


Full Spectrum Warrior

- **KI** Während in Teil 1 alle Computergegner per Skript gesteuert sind, treffen die Opponenten in **Ten Hammers** eigene Entscheidungen.
- **SPIELWELT** Im ersten Teil konnten Sie nur wenige Objekte, wie einige Fahrzeuge, zerstören. In **Ten Hammers** dürfen Sie auch Gebäude und Mauern sprengen.
- **MEHRSCHICHTIG** Gab es zuvor nur zwei Stockwerke, haben die Entwickler jetzt höhere Gebäude vorgesehen, die den Einsatz von Scharfschützen wesentlich interessanter machen.
- **TEAM** Zuvor bewegten Sie die Einsatzteams immer geschlossen. Mit **Ten Hammers** können Sie auch einzelne Soldaten mit Sonderaufgaben wie der Aufklärung feindlicher Positionen oder der Rettung eines verletzten Kameraden betreuen.
- **FAHRZEUGE** Im Vorgänger gab es zwar auch Panzer und LKWs, diese bewegten sich aber stur nach Missionsvorgabe. In **Ten Hammers** kommandieren Sie Fahrzeuge endlich selbst.

8.

DAS PRALLE LEBEN In **City Life** zoomen Sie so nah ans Geschehen, dass Sie die Bewohner Ihrer Stadt aus nächster Nähe beim täglichen Treiben beobachten können.

City Life

Das Spielprinzip: Sie errichten eine eigene Großstadt in 3D und kümmern sich um die sechs Bevölkerungsgruppen.

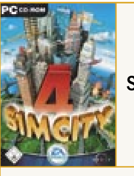
Die Fernsehserie **Sex and the City** hat es vorgemacht. Großstädte besitzen eine magische Anziehungskraft. Wieso also nicht selbst einmal eine Metropole entwerfen und verwalten? Bereits in **Sim City** konnten Sie 1989 diesem Ansinnen folgen. In **City Life** von Monte Cristo geht es im April 2006 in wunderschöner 3D-Grafik ans Eingemachte. Sie planen und bauen mit hunderten von Gebäuden die Großstadt Ihrer Träume. Dabei pflanzen Sie nicht einfach Villen und Hochhäuser in die Gegend, sondern kümmern sich zudem um die Bedürfnisse der Millionen von Einwohnern. Diese benötigen Arbeitsplätze und Unterhaltungseinrichtungen, verlangen nach Ausbildung und möchten sich wohl fühlen. Das bunte Treiben betrachten Sie dabei nicht nur aus der Vogelperspektive von weit oben, sondern zoomen bis auf Augenhöhe der Passanten heran, um sich so selbst wie ein Bürger Ihrer eigenen Stadt zu fühlen.

Sechs Kulturen

In Ihrer Stadt herrschen sechs Kulturen vor. Die Elite wirft mit Geld nur so um sich und wohnt in prunkvollen Residenzen. Die Suits halten sich mehr an Traditionen, geizen aber auch nicht mit ihrem Einkommen. Die Bobos besitzen hohes Ansehen und folgen jedem Trend. Die Blue Collars und Fringes entsprechen der normalen Arbeiterklasse, während die Working Poor der Unterklasse angehören. Jede dieser Kulturen strebt nach anderen Werten und hat andere Bedürfnisse, um die Sie sich kümmern. Allerdings kommen nicht alle Kulturen miteinander aus. Hier helfen die Polizei und Distrikte, welche die Klassen strikt voneinander trennen. So verhindern Sie Ausschreitungen – bei Missachtung bekommen Sie jede Menge Probleme im Spiel. In **City Life** gibt es also allerhand zu tun. Eine Kampagne mit vielen Missionen rundet das Gesamtpaket ab. Bleibt nur zu hoffen, dass bei all den Dingen, die Sie im Spiel berücksichtigen sollen, die Übersichtlichkeit nicht abhanden kommt. Schafft Monte Cristo diesen Spagat zwischen fotorealistischer Optik und komfortabler Steuerung, erwartet uns bestimmt nicht nur ein echter Hingucker, sondern ein interessantes Spiel. (ab)

Entwickler: Monte Cristo
Anbieter: Deep Silver
Termin: April 2006

... im Vergleich mit



Sim City 4

- **GRAFIK** Wie **Sim City 4** kommt auch **City Life** komplett in 3D-Grafik daher. Allerdings mit einer wesentlich moderneren Optik und einem deutlich höheren Zoom-Faktor. Selbst nah herangezoomt erkennt man noch jede Menge Details.
- **KULTUREN** In Maxis Städtebau-Simulation **Sim City 4** ging es in erster Linie darum, eine Metropole zu errichten. Monte Cristos Titel bringt durch die Kulturen eine neue Komponente ins Spiel.
- **DISTRIKTE** Genau wie in **Sim City 4** unterteilen Sie auch im Anwärter auf den Städtebau-Thron Ihre Stadt in Regionen. Hier allerdings hauptsächlich wegen der Kulturen.
- **BEDÜRFNISSE** In **City Life** achten Sie genau wie in Maxis' Simulation auf die Bedürfnisse Ihrer Bewohner, denn nur so blüht Ihre Stadt richtig auf.
- **MISSIONEN** Maxis Spiel geizte etwas mit interessanten Aufgaben. In **City Life** führt Sie dagegen eine richtige Kampagne durchs Spiel.

9.



FLUGEINLAGE Aufgrund eines komplett zerlegbaren Schadensmodells verzichten die Entwickler auf reale Fahrzeuge.

Driver 4: Parallel Lines

Nach dem enttäuschenden dritten Teil besinnt sich Driver 4 wieder auf die ursprüngliche Stärke der Serie: Autofahren.

Schauplatz des Action-Rennspiels ist zunächst eine coole Nachbildung des New York der Siebzigerjahre. Sie sind 18 Jahre alt, als furchtloser Streetracer „TK" berühmt-berüchtigt und verdammt erfolgreich. Was einigen Unterweltgrößen gar nicht passt. Deswegen schiebt man Ihnen einen Mord in die Schuhe und Ihre hoffnungsvolle Untergrundraser-Karriere endet im Knast. Für die nächsten 28 Jahre! 2006 kommen Sie endlich frei und sinnen auf Rache. Das Problem: New York hat sich verändert, Autos haben sich verändert und Ihr Alter Ego ist auch nicht mehr so drahtig wie zuvor. Aber Sie wissen, dass die damaligen Oberganoven noch immer in der Stadt die Fäden ziehen und machen sich mithilfe waghalsiger Rennen und spektakulärer Verfolgungsjagden schnell wieder einen Namen in der Szene.

Fans der Serie dürfen sich freuen, denn die im Vorgänger schlecht umgesetzten Action-Missionen per pedes machen heuer statt 50 nur noch 10 bis 15 Prozent des Spiels aus. Hauptaugenmerk liegt auf hollywoodreifen Verfolgungsjagden und spektakulären Rennen. Originalautos gibt es aufgrund des komplett zerlegbaren Schadensmodells keine, dafür sollen die Nachbildungen ihren realen Vorbildern extrem ähneln und sich tüchtig aufmotzen lassen. Der Fuhrpark ist gewohnt riesig, vom Motorrad über den Müllwagen bis zum fetten Muscle-Car ist alles vertreten. Da **Driver 4** jeweils zur Hälfte in den 70ern und der Neuzeit spielt, versprechen die Entwickler zwei authentische Spielwelten mit einem sehr stimmigen Ambiente – inklusive passender Fahrzeuge und Waffen sowie einem Radio-Soundtrack im **GTA**-Stil. (cs)

Entwickler: Reflections
Anbieter: Atari
Termin: 3. Quartal 2006

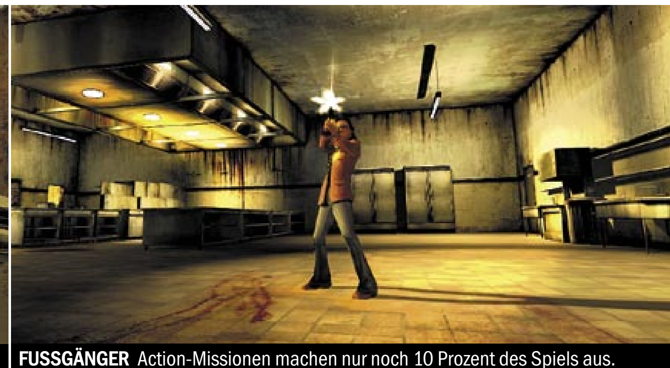
... im Vergleich mit

Grand Theft Auto San Andreas

- **STORY** Wie **GTA San Andreas** setzt auch **Driver 4: Parallel Lines** auf eine starke Hintergrundgeschichte. Im Gegensatz zu Rockstars Megaseller verspricht der vierte **Driver**-Teil mehr und vor allem hübschere Zwischensequenzen.
- **SCHAUPLATZ San Andreas** ist Untertitel und Spielwelt zugleich. Die fiktive Stadt ist riesig und überaus lebendig. **Driver 4** spielt jeweils zur Hälfte im New York der Siebzigerjahre und der Neuzeit.
- **PER PEDES GTA** bietet extreme Handlungsfreiheit und zahlreiche Bonus-Missionen, sodass Otto-Normalspieler locker 50 Prozent des Spiels außerhalb des Wagens verbringen kann. Bei **Driver 4** sitzen Sie mindestens zu 85 Prozent der Spielzeit hinterm Steuer.
- **FUHRPARK** Sowohl **Driver 4** als auch **GTA San Andreas** bieten zahllose, aber fiktive Autos.
- **ENTWICKLUNG** Wie **GTA San Andreas** entsteht auch **Driver 4** zunächst auf der Konsole, bevor es für den PC umgesetzt wird – wie uns eine Atari-nahe Quelle verriet.



COOLE SCHLITTEN Im New York der Siebzigerjahre erwarten Sie authentische Autos.



FUSSGÄNGER Action-Missionen machen nur noch 10 Prozent des Spiels aus.

10.

ERSTE HILFE Der Bärenforscher kommt mit seinen Studien nicht weiter, weil sein Kostüm unvollständig ist. Helfen Sie ihm und er revanchiert sich.

SCHNEEMANN Ausgesprochen liebevoll ist die Grafik gestaltet. Brian hinterlässt Fußspuren im Schnee, die nach einiger Zeit wieder verschwinden.

VERBESSERT Die Schauplätze enthalten mehrere Hotspots, die Sie zwar alle betrachten, aber erst zur entsprechenden Zeit benutzen können.

Runaway 2

The Dream of the Turtle | Das zweite Abenteuer von Gina und Brian glänzt mit Grafikpracht und hoher Rätseldichte.

Weltweit warten die Fans auf die Fortsetzung des Adventures-Hits **Runaway**. In den letzten Monaten war es ruhig um den Nachfolger geworden. Die spanischen Entwickler werkelten im stillen Kämmerlein und veröffentlichten nur sporadisch neue Screenshots und zum Fest der Feste einen Weihnachtstrailer. Nun besuchte uns dtp-Pressesprecher Christopher Kellner mit einer spielbaren Version und stellte das dritte Kapitel vor. Bereits nach wenigen Minuten mit **Runaway 2: The Dream of the Turtle** stellte sich das altbewährte Spielgefühl ein. Kein Wunder, erinnern Mechanik und die hübsche Comic-Grafik doch sofort an den Vorgänger.

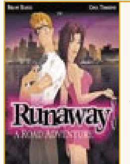
Während Sie zu Beginn des Spiels in Hawaii starten, stolperten wir im präsentierten dritten von insgesamt sechs Kapiteln mitten ins verschneite Alaska. In der Haut von Brian versuchten wir, in die Villa von Professor Sylva zu gelangen. Dummerweise hatte unser Begleiter Joshua das Passwort für den elektronischen Türöffner vergessen ... Neben dem Professor treffen Sie im neuen Abenteuer auch auf weitere alte Bekannte aus dem Vorgänger. So sind unter anderen auch Sushi und Oscar mit von der Partie, wenn Sie bei Ihren Reisen schier undurchdringliche Wälder und paradiesische Strände bereisen und erneut Ginas Leben retten.

Dazu wandern Sie wie gehabt in klassischer Point&Klick-Manier durch mehr als 100 gezeichnete Hintergründe und stopfen alles in Ihren Rucksack, was nicht niet- und nagelfest ist. Vielleicht erinnern Sie sich noch zähneknirschend an die später als **Runaway**-Syndrom verschriene Unart des Spiels, manche Hotspots erst aktiv werden zu lassen, wenn bestimmte Handlungen ausgeführt waren? An dieser Sache haben die Entwickler gründlich gefeilt, sie aber nicht völlig beseitigt. So kann Brian etwa erst dann ein Stück Holz mit der Axt zerkleinern, wenn er weiß, dass er Stäbchen für ein kulinarisches Menü benötigt.

Gegenstände können Sie nach wie vor im Inventar kombinieren und neuerdings auch zur Untersuchung vergrößern. In Echtzeit berechnete Schatten und Fußspuren im Schnee zeugen auch in der Fortsetzung von der Detailverliebtheit der Entwickler. Wenn Pendulo die Schwachstellen des Vorgängers konsequent ausgebessert hat, ist **Runaway 2** absolut hitverdächtig. (mb)

Entwickler: Pendulo Studios
Anbieter: dtp
Termin: Mai 2006

... im Vergleich mit



Runaway: A Road Adventure

- **STORY** **Runaway 2** stellt erneut mehr als 25 verschrobene Charaktere vor und ist noch abgedrehter als der Vorgänger. Darauf lässt auch der Untertitel **The Dream of the Turtle** (Der Traum der Schildkröte) schließen.
- **SCHÖNERE GRAFIK** Wie der Vorgänger kommt **Runaway 2** mit 3D-Charakteren vor gerenderten und animierten Hintergründen sowie Antialiasing und Zwischensequenzen in Spielgrafik daher. Schon jetzt ein Kandidat für das schönste Comic-Adventure.
- **RÄTSEL** Trotz überschaubarer Anzahl an Gegenständen verspricht der Nachfolger eine hohe Rätseldichte. Lange Laufwege gibt es nicht mehr.
- **STEUERUNG** Warum das Rad neu erfinden, wenn es schön rund läuft? Sie steuern Brian erneut mit der Maus und benutzen per Rechtsklick die Gegenstände.
- **BEWÄHRTE SYNCHRONISATION** dtp will auf alle Fälle bei den Hauptakteuren auf die bewährten Sprecher des Vorgängers zurückgreifen. Details stehen noch aus.



www.closeup.de

Deine Nr. 1 für Film- & Musik-Merchandise europaweit!

BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE

SIN CITY

POSTER: NANCY
61x91,5 cm
G-829.665 / € 7,69

POSTER: HARTIGAN
61x91,5 cm
G-829.680 / € 7,69

POLIZEIMARKE #1 (HARTIGAN)
Die Prop Replica Polizeimarke aus dem Film!
Z-829.470
€ 44,90

POSTER

KING KONG
68x98 cm
G-832.735 / € 7,69

SHREK 2
64x90 cm
G-826.380 / € 7,69

SCARFACE 100x70 cm
G-140.324 / € 7,69

JEANS STRING
61x91,5 cm
G-828.810 / € 6,69

JEANS GIRL
61x91,5 cm
G-528.910 / € 6,69

RIGHT FOOT FANATICS: FORD MUSTANG 158x53 cm
G-829.170 / € 9,99

182,5 cm breit!

MICHAEL JORDAN 182,5x58 cm
G-268.636 / € 17,90

PUSSY WAGON

KILL BILL 'PUSSY WAGON' SCHLÜSSELANHÄNGER
aus Metall, 7x4,4cm
A-800.820 / € 6,99

PULP FICTION POSTER
101x68,5 cm
G-295.064/ € 6,69

RIESENPOSTER
158,6x106,8 cm
R-295.064 / € 9,99

QUENTIN TARANTINO collection

PULP FICTION "BAD MOTHER FUCKER"
Brieftasche aus Ledernachbildung, bestickt! Original US-Modell ohne Münzfach, Kleingeld gehört in die Hosentasche!
Z-828.960 / € 15,90

DER HERR DER RINGE

LORD OF THE RINGS: ARWEN'S ABENDSTERN
Silber 925, ohne Kette
Das Symbol unsterblicher Liebe. Die echten Kristalle sind einzeln gefasst (nicht geklebt!)
Z-749.210 / € 119,00

LORD OF THE RINGS
Mordor / Middle Earth, LANGBAHNPOSTER 158x53 cm
G-808.810 / € 9,99

KLEINPOSTER
91,5x30,5 cm
K-808.810 / € 4,99

DUFEX-SPEZIALKUNSTDRUCK

THE TWO TOWERS MIDDLE EARTH MAP
Aluminium-Reliefdruck. Die spezielle Technik unter Verwendung besonderer Farben erzeugt einen schimmernden, fast dreidimensionalen Eindruck. 80x60 cm
G-753.074 / € 19,95

VON DEN FÜHRENDEN KARTENMACHERN MITTELERDES EMPFOHLEN!

MIDDLE EARTH PARCHMENT MAP
Pergament Karte von Mittelerde
Diese Karte aus Pergament-Papier wurde in einem aufwändigen Verfahren in den USA auf 'Alt' getrimmt.. 80x60 cm
G-817.220 / € 11,95

THE PUNISHER
Geldbörse aus Kunstleder Hochwertig verarbeitete Geldbörse mit vielen Fächern für Visitenkarten, Ausweise etc...
Zwei Druckknöpfe zum Schließen und ein Schlüsselring.
2,5x11,5x9,5 cm
Z-829.100 / € 9,90

SEIFE ARSCH/GESICHT
Eine Seite ist für's Gesicht und die andere Seite ist für'n Arsch...
10x7,5 cm
Z-830.350 / € 9,95

SCREAM STIMMENVERZERRER

Wooow!

Das Mikro unter der Maske oder am Kragen befestigen und Lautsprecher am Gürtel tragen, und los geht's!
- Alien-Stimme
- Eigene Stimmverzerrung
- Monster-Stimme

STIMMENVERZERRER
3 AA Batterien erforderlich (nicht enthalten)
Z-530.480 / € 15,90

Gleich mitbestellen!!!
BATTERIE AA/LR6 ALKALINE GP 15 G
3 x Z-998.000 / je € 0,49

LUFTGITARRE
Aufblasbare Gitarre aus Kunststoff
Mit Ösen zum Einhängen einer Schnur oder eines Gurtes (nicht enthalten). Kommt in blau, rot oder gelb.
Z-755.390 / € 4,95

SWEETS FOR MY SWEET

STRING-TANGA AUS ZUCKERPERLEN*
Süß und sexy (essbar)
Z-829.010 / € 9,90
Bereits geöffnete Ware ist Umtausch ausgeschlossen.

KOFFEINSÜCHTIG C8H10N402
TASSE mit der chemischen Formel für Koffein...
ø 7,5 cm
Z-829.375 / € 5,90

US World Domination Tour

BOMBING A COUNTRY NEAR YOU

'Kriegs-Tourdaten' der USA!

US WORLD DOMINATION TOUR POSTER
68,5x101,5 cm G-792.590 / € 6,69

Backprint

US WORLD DOMINATION TOUR KAPUZENSWEATSHIRT, schwarz
70% Baumwolle, 30% Polyester
T-796.20 / € 29,90
Grössen: L, XL

T-SHIRT, schwarz, Backprint
T-774.27 / € 14,90
Grössen: M, L, XL

US WORLD DOMINATION TOUR TASSE ø 8 cm
Z-796.140 / € 4,99

SHIRTS
100% Baumwolle

BLACK JACK UND NUTTEN
T-Shirt schwarz
T-834.25 / € 14,90
Grössen: M, L, XL, XXL

GUNMAN
Kapuzensweatshirt schwarz, mit silbernem Druck
T-846.65 / € 29,90
Grössen: M, L, XL

PIRSCHBEREIT: PORNO
T-Shirt, schwarz
T-843.20 / € 19,90
Grössen: M, L, XL

CHOOSE YOUR WEAPON
T-Shirt oliv
T-785.15 / € 15,90
Grössen: L, XL, XXL

CHOOSE YOUR WEAPON - RELOADED
T-Shirt schwarz
T-839.65 / € 15,90
Grössen: M, L, XL, XXL

'KILLER-SPIEL'-SPIELER
T-Shirt, schwarz
T-772.23 / € 14,90
Grössen: M, L, XL, XXL

Backprint

WAS IST GEIL ...
T-Shirt, navy
T-815.66 / € 15,90
Grössen: M, L, XL, XXL

COOLNESS + 25
T-Shirt, schwarz
Das Shirt zum Spiel des Jahres!
T-842.10 / € 15,90
Grössen: M, L, XL, XXL

GOOD GUYS: BENDER
T-Shirt, schwarz
T-848.85 / € 17,90
Grössen: M, L, XL

BAD GUYS: BENDER
T-Shirt, schwarz
T-848.90 / € 17,90
Grössen: M, L, XL

Hol dir jetzt den Gratis-Katalog!
148 vollfarbige Seiten!

LEISE STIMMEN
T-Shirt, grün
T-745.80 / € 13,90
Grössen: L, XL

ICH GEBE IMMER 100% BEI DER ARBEIT
T-Shirt schwarz
T-813.37 / € 12,90
Grössen: M, L, XL

HAPPY TREE FRIENDS: WEAPON OF MASS DESTRUCTION
T-Shirt schwarz
T-830.85 / € 17,90
Grössen: M, L, XL

Girlie

BOMBENSPEZIALIST
Girlie-Shirt, navy, 95% Baumwolle, 5% Elasthan
T-826.02 / € 14,90
Grössen: S, M

Backprint
Wenn Sie mich rennen sehen, bleiben Sie dicht hinter mir!

BOMBENSPEZIALIST
T-Shirt, navy
T-759.50 / € 12,90
Grössen: M, L, XL

DOUBLE DRAG
Raglan-Longsleeve, weiß/schwarz
T-845.75 / € 29,90
Grössen: M, L, XL

SO VIELE ARSCHLÖCHER - UND SO WENIG KUGELN
T-Shirt, schwarz
T-825.23 / € 14,90
Grössen: M, L, XL

THE PUNISHER
T-Shirt, schwarz
T-786.47 / € 17,90
Grössen: L, XL

ICH HAB AUCH AUGEN DU ARSCH
Girlie-Shirt, rot
95% Baumwolle, 5% Elasthan
T-754.77 / € 14,90
Grössen: S, M, L

RING TONES SUCK
T-Shirt, schwarz
T-847.30 / € 12,90
Grössen: M, L, XL

NORDIC WALKING SUCKS!
T-shirt, schwarz
T-848.80 / € 14,99
Grössen: M, L, XL

CAUTION
T-Shirt, schwarz
When you go me on the Nerven I'll put you into the Gully do the Deckel druff and you never come back to the Tageslicht!
T-392.66 / € 12,90
Grössen: M, L, XL, XXL

LET'S ROLL
T-Shirt, orange, mit schwarzen Bündchen
T-846.55 / € 14,90
Grössen: M, L, XL

NETZER
T-Shirt grün, mit weißen Bündchen
T-841.50 / € 14,90
Grössen: M, L, XL

SO BESTELLST DU:

www.closeup.de

Bestellhotline 0,12 €/Min dtms
01805/7570-102

Österreich wählt 0,145 €/Min dtms
0820/203090

Bestellfax 0,12 €/Min dtms
01805/7570-105

Bitte Stichwort „X83" angeben!

- Ab einem Bestellwert von €75,- versandkostenfrei!
- Versandkosten: BRD €3,90 - A/CH €5,50
- Zahlung per Kreditkarte, Bankeinzug, Vorabüberweisung, Nachnahme* (nur BRD).

Die Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei Close Up in Textform oder durch Rücksendung der Sache widerrufen werden. Die Frist beginnt mit Absendung der Bestellung. Alle Preise enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer, ohne Versandkosten.
* Bei Nachnahmesendungen berechnen wir zusätzlich € 4,00.

Close Up · Zeppelinstr. 41 · 73760 Ostfildern

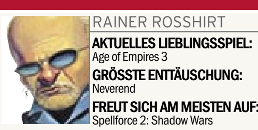
TEST

So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Frei-Zeit, ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.

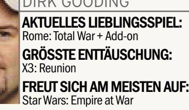


PETRA FRÖHLICH
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Star Wars: Empire at War (Beta)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Sprachausgabe von Empire at War
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Schlacht um Mittelerde 2



RAINER ROSSHIRT
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Age of Empires 3
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Neverend
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Spellforce 2: Shadow Wars

STRATEGIE



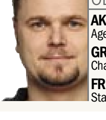
DIRK GOODING
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Rome: Total War + Add-on
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: X3: Reunion
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Star Wars: Empire at War

ANDREAS BERTITS
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Dungeon-Siege-Mod: Ultima 5
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Verliebt in Berlin
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: The Elder Scrolls 4: Oblivion



STEFAN WEISS
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Prince of Persia: The Two Thrones
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: The Boss
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Spellforce 2: Shadow Wars





OLIVER HAAKE
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Age of Empires 3
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Chain of Command
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Star Wars: Empire at War

ACTION

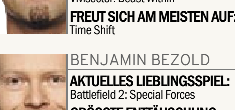
JOACHIM HESSE
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Hitman: Blood Money
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Matrix: Path of Neo
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Alan Wake

AHMET ISCITÜRK
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Need for Speed Most Wanted
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Quake 4 (dt.)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Splinter Cell 4



HARALD FRÄNKEL
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Stubbs the Zombie
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Vivisector: Beast Within
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Time Shift

ANSGAR STEIDLE
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Dynasty Warriors 4
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Piraten in Tortuga Bay
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Gothic 3



BENJAMIN BEZOLD
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Battlefield 2: Special Forces
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Vivisector: Beast Within
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Flight Simulator X





LUKASZ CISZEWSKI
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Quake 4 (dt.)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Vivisector: Beast Within
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Baphomets Fluch 4

ABENTEUER



THOMAS WEISS
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Counter-Strike Source
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: -
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Gothic 3



FELIX SCHÜTZ
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Psychonauts
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Mein demolierter Arbeits-PC
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: A Vampyre Story

SPORT



RALPH WOLLNER
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: DTM Race Driver 3
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Mein Weihnachtsgeld
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Crashday



CHRISTIAN SAUERTEIG
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Need for Speed Most Wanted
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Winter Spiele
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Test Drive Unlimited

COMMUNITY & ONLINES





MARC BREHME
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Need for Speed Most Wanted
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Vivisector: Beast Within
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Tony Tough 2



JUSTIN STOLZENBERG
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Need for Speed Most Wanted
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Harry Potter 4
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Pro Evolution Soccer 6

KORRESPONDENTEN/REPORTER



CHRISTOPH HOLOWATY
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Call of Duty 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Matrix: The Path of Neo
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Gothic 3



HEINRICH LENHARDT
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Peter Jackson's King Kong
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Starship Troopers
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Alles, was World of Warcraft erweitert

DIE MOTIVATIONSKURVE





Entscheidend: der Spielspaß

Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:

Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.

Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen einzigen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die künftigen Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Ab dem 1. Januar 2006 beginnt eine neue Wertungszeitrechnung.

Ihre Vorteile:

- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

DIE SPIELSPASSWERTUNG

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

KLASSE 5



BEISPIEL: X3: REUNION

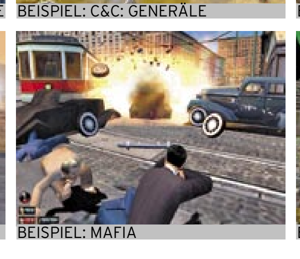


BEISPIEL: DOOM 3

KLASSE 4



BEISPIEL: SCHLACHT UM MITTELERDE



BEISPIEL: UT 2004 (DT.)

KLASSE 3



BEISPIEL: C&C: GENERÄLE

BEISPIEL: MAFIA

KLASSE 2

BEISPIEL: ANNO 1503

BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0

KLASSE 1



BEISPIEL 1: STARCRAFT



BEISPIEL 2: DIE SIMS

DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wider, abgestuft in fünf Kategorien:

Klasse	Typ	Technischer Standard des Jahres	Beschreibung	Beispiele
5	Referenzklasse	2005	• Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen • Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware • Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt • An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen	Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Doom 3, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion
4	Oberklasse	2004	• Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei • Bestnoten in fast allen Kategorien	FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004
3	Mittelklasse	2003	• Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt	Black & White, C&C Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft
2	Untere Mittelklasse	2002	• Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt	Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred
1	Unterklasse	2001	• Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist	Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2

Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

Kriterium	Beispiele
Beleuchtung	Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-/Nachtwechsel
Oberflächen	Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping
Effekte	Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3)
Animationen	Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3)
Detailgrad Models	Figuren, Fahrzeuge
Detailgrad Spielwelt	Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten
Perspektive	Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen)

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.024 MByte RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

So werten wir ab:

- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

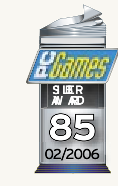
GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)

PC-GAMES-AWARD





PC-Games-Award

Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.



Technik-Award (Klasse 5)

Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch Ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

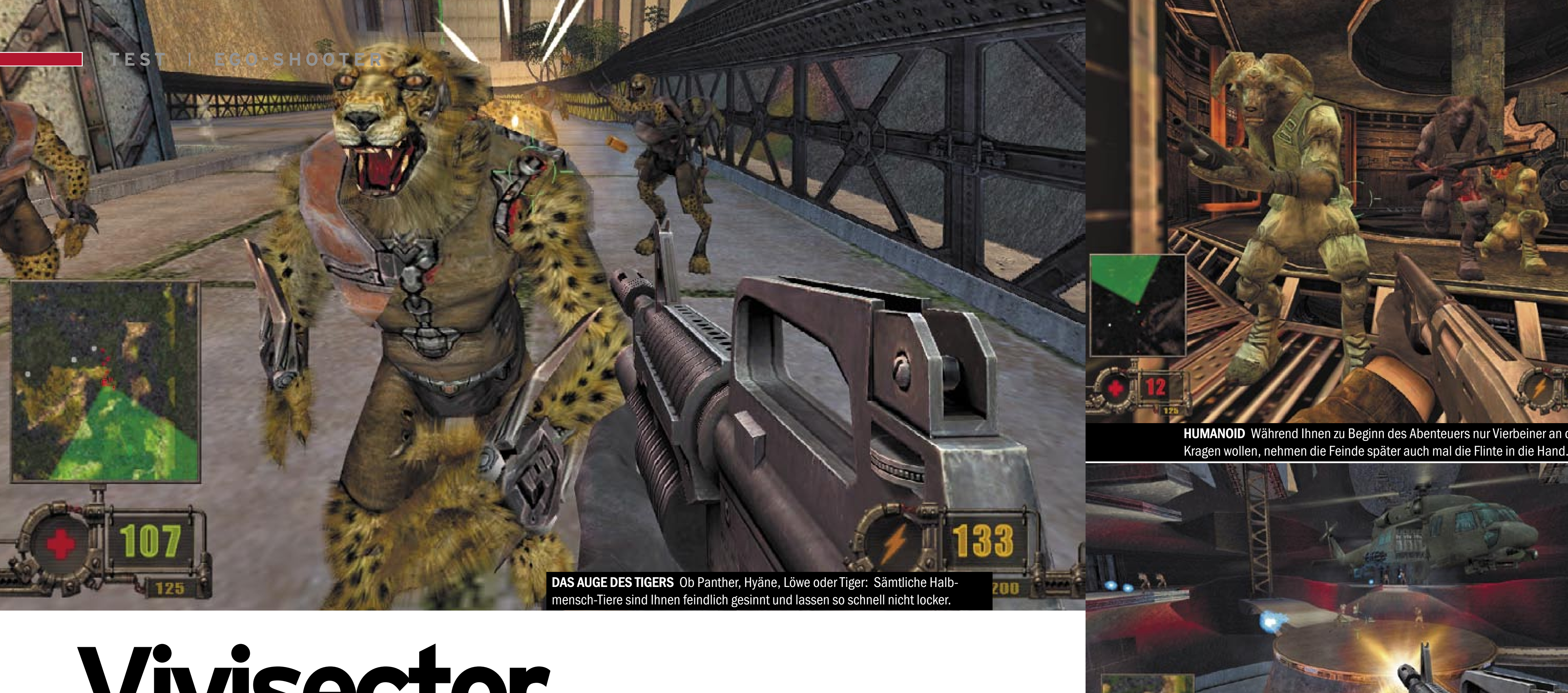
Age of Empires 3
Battlefield 2
Black & White 2
Doom 3
Earth 2160
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
Half-Life 2
NBA Live 06
NHL 06
Quake 4 (dt.)
Splinter Cell 3: Chaos Theory
X3: Reunion



PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative

Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein ganz außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß der prämierten Spiele.

Age of Empires 3
Battlefield 2
Call of Duty 2
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
F.E.A.R.
Far Cry (dt.)
FIFA 06
GT Legends
GTA San Andreas
Jedi Knight: Jedi Academy
Medal of Honor: Allied Assault
NBA Live 06
Need for Speed Underground 2
NHL 06
Rome: Total War
Spellforce
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Thief 3
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft 3
World of Warcraft



DAS AUGE DES TIGERS Ob Panther, Hyäne, Löwe oder Tiger: Sämtliche Halbmensch-Tiere sind Ihnen feindlich gesinnt und lassen so schnell nicht locker.

Vivisector

Beast Within | Wer wilde Tiere sehen möchte, kann sich den Zoobesuch ab sofort sparen. Dafür gibt es nun den neusten Ego-Shooter aus der Ukraine.

TIERISCH

Auf einer geheimen Insel kreiert ein durchgeknallter Wissenschaftler Zwitterwesen wie diesen zweibeinigen Panther.



Das Szenario aus **Vivisector: Beast Within** ist alles andere als ungewöhnlich für einen Ego-Shooter. Sie, Elite-Soldat Kurt Robinson, landen mit Ihren Kameraden auf einem Eiland, das bizarre Kreaturen und deren kahlköpfigen Schöpfer Doktor Morhead beheimatet. Keiner der Mitstreiter überlebt das Himmelfahrtskommando, auch Kurts geliebte Frau fällt dem blutigen Überraschungsangriff zum Opfer. Der Hauptcharakter ist mutterseelenallein im Kampf gegen Horden von aggressiven Roboter-Biestern und feindlich gesinnten Söldnern. Das klingt zunächst spannend. Der zugehörige Spielablauf hält dieses Niveau allerdings nicht.

Startschwierigkeiten

Vivisector: Beast Within macht einen spielerischen Kardinalfehler: Schon die ersten drei Spielstunden des Ego-Shooters sind derart langweilig und oft so frustrierend, dass vermutlich nur sehr geduldige Spieler in die weitaus unterhaltsameren Missionen des späteren Verlaufs vorstoßen. Das liegt nicht zuletzt an der kargen Gebirgslandschaft zu Beginn, die nicht mal Freizeitwanderer in Erzückung versetzt. Die stupide Ballerei, die kaum monotoner ausfallen könnte, tut ein Übriges. Gelangen Sie in die wenigen, attraktiveren Innenareale der Anfangsphase, wie den verlassenen Katakomben, tauchen entweder keine Gegner auf oder das Spiel belästigt Sie mit uninteressanten Informationen zur Hintergrundgeschichte. Außerdem nervt das penetrante Verhalten der Blechgegner. Nicht selten tauchen Elektrohyänen, Kriegslöwen und Mörsergorillas direkt hinter dem Hauptcharakter auf, greifen ohne Ankündigung an und kleben Ihnen fortan am Allerwertesten. Können Sie in Titeln mit ähnlich hohem Gegneraufkommen (wie beispielsweise **Serious Sam 2**) den Feinden noch elegant ausweichen, schubsen die **Vivisector**-Kreaturen mit ihren Angriffen Kurt hektisch hin und her – genau zielen lässt sich dabei nicht. Es ist nahezu unmöglich, einen Kampf zu überstehen, ohne Lebensenergie zu verlieren. Und das sogar im mittleren Schwierigkeitsgrad „Therapie". Scheinbar sind aber diese Frusterlebnisse gewollt, denn das Handbuch offenbart: „Wenn Sie mehrere Monster töten, ohne selbst verletzt zu werden, erhalten Sie eine Extra-Belohnung." Gerade zu Beginn des Spiels kann sich dies jedoch als extrem schwierig erweisen." Welchen Zweck es haben soll, den Spieler gleich zu Beginn zu überfordern und zu deprimieren, bleibt schleierhaft. Zudem strecken die Entwickler die Spielzeit durch unnötige Fallen, die den Spieler zwingen, in einem beschränkten Areal dutzende Feinde über den Haufen schießen zu müssen. Erst wenn jedes der Viecher erledigt ist, dürfen Sie weiterlaufen. Den Tiefpunkt erreicht die misslungene Anfangsphase in einem Tal, in dem übermäßig viele granatwerfende Gorillas auf Sie warten. Haben Sie den darauf folgenden Wegpunkt erreicht, aber nicht sämtliche Affen ruhig gestellt, verwehrt Ihnen das Programm den Zugang zum nächsten Level-Abschnitt. Und dass es nur wenig Spaß macht, ein ansonsten leeres Gebiet nach zwei verbleibenden Gegnern abzusuchen, kann man sich gut vorstellen ...

Technisch enttäuschend

Sind Sie tapfer genug, diese misslungenen Passagen durchzustehen, erwartet Sie ein solider, unspektakulärer Ego-Shooter. Eines der wenigen Details, das **Vivisector: Beast Within** von anderen Titeln abhebt, ist das Schadensmodell Ihrer Feinde. Sie dürfen nahezu jeden Teil des gegnerischen Körpers (egal ob Vierbeiner oder Humanoid) bis auf die Pixelknochen entblößen. Wundern Sie sich also nicht, wenn Ihnen Tiger und Hyänen mit blutigen Schädeln und abgeschossenen Schenkeln entgegenspringen. Die Menschen in **Vivisector** bleiben hingegen in der deutschen Fassung zu jeder Zeit heil. Zurück zur Grafik. Die bietet dem Spieler ein widersprüchliches Bild: Während weiträumige Außenareale nur durch ihre Detailarmut auffallen, präsentieren sich die Innenlevels deutlich stimmiger und hübscher, auch wenn diese einer Grafikpracht à la **Doom 3** beileibe nicht das Wasser reichen können. Lediglich das Design der Tiere und vor allem deren flauschige Felle sorgen für Lichtblicke in der unspektakulären Kulisse. Besonders ärgerlich sind die vielen Programmierfehler, die es trotz der langen Entwicklungszeit ins Spiel schafften. So verschwinden Gegner und Kisten plötzlich in anderen Gegenständen oder im Boden. An einer Stelle verhinderte ein solcher Bug sogar das Weiterkommen. Wir gelangten an ein verschlossenes Tor, das nur durch die immense Schusskraft eines gefesselten Riesenmonsters zu beseitigen war. Wir befreiten also den ungemütlichen Zwischenboss. Er brüllte, um daraufhin durch den Boden ins Nichts zu fallen. Weiter ging es in dieser Situation natürlich nicht, wir mussten den kompletten Abschnitt neu starten. Der Sound präsentiert sich ebenfalls mehr schlecht als recht. Statt das Spielgeschehen atmosphärisch zu untermalen, nervt das seichte Techno-Gedudel schon nach kurzer Zeit. Genau wie die ewig gleichen Tiergeräusche, die wir schon nach wenigen Minuten als unerträglich empfanden.

Mehrspielerelemente

Sollten Sie schon mal einen Mehrspieler-Shooter wie **Unreal Tournament 2004 (dt.)** gespielt haben, kennen Sie sicherlich die launigen Kommentare („Monsterkill!"), die Sie nach erfolgreichen Trefferserien zu hören bekommen. Von diesem Konzept ließ sich Entwickler Action Forms offenbar inspirieren und implementierte ein Bonussystem, das Ihnen Punkte für spektakuläre Abschüsse gutschreibt. Erledigen Sie beispielsweise mehrere Monster gleichzeitig oder innerhalb kürzester Zeit, verschaffen Ihnen diese „Speed-" und „Multi-Kills" zusätzliche Punkte. Diese investieren Sie in die Fertigkeiten Ihres Helden: In drei Schritten dürfen Sie Kurt flinker, widerstandsfähiger, zielgenauer und ausdauernder machen. Dies hat aber nicht nur Vorteile. Beispiel: Wir verschafften unserem Charakter schnellstmöglich die höchste Geschwindigkeitsstufe, um den anstürmenden Gegner besser auszuweichen. Dafür entstehen bei den Sprung- und Geschicklichkeitspassagen Probleme bei der Steuerung von Kurt Robinson. Ein leichtes Antippen der Bewegungstasten genügt bereits, um den Heroen mit Schwung von einem meterhohen Rohr stürzen oder ihn an der rettenden Plattform vorbeisegeln zu lassen. Mal abgesehen davon, das für unseren Geschmack mit der Zahl der Hüpfeinlagen ohnehin übertrieben wurde, ist das ein weiterer Aspekt, der zum unschlüssigen Konzept passt. (lc)

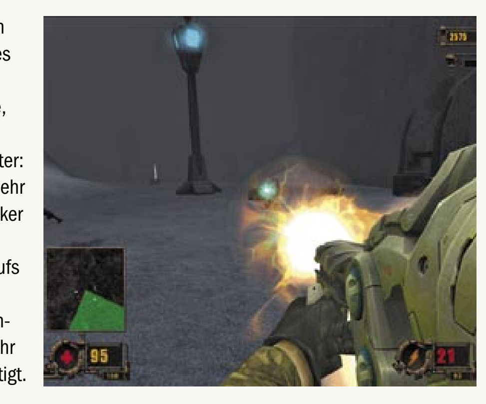
HUMANOID Während Ihnen zu Beginn des Abenteuers nur Vierbeiner an den Kragen wollen, nehmen die Feinde später auch mal die Flinte in die Hand.

FEUERPOWER Das Gauß-Gewehr ist genau und effektiv, vor allem gegen diese fliegenden Helix-Geschöpfe, die besonders viel Schaden anrichten können.

RETTUNGSAKTION Dieser ferngesteuerte Hubschrauber soll Sie abholen – Ihren mies gelaunten Gegnern passt dies aber nicht.

Waffen à la carte

Im Gegensatz zum Spielverlauf erweisen sich zumindest die Waffen als abwechslungsreich. Immerhin.





Anfangs bietet sich dem Spieler in Sachen Waffenwahl ein gewohntes Bild: Messer für den Nahkampf, Pistole, M16-Gewehr, Schrotflinte, Scharfschützengewehr. Erst im späteren Verlauf ist es interessanter: Mit dem so genannten Gauß-Gewehr (nach dem deutschen Mathematiker und Physiker Carl Friedrich Gauß) nehmen Sie Feinde per Zielrohr aufs Korn oder sprengen sie mit dem effektiven Howitzer weg. Die mächtigste Waffe ist das Plasma-Gewehr (Bild), das mehrere Gegner beseitigt.

PC Games MOTIVATONSKURVE

Vivisector: Beast Within

EINZELSPIELER

17 WAFFEN +++ 17 GEGNERTYPEN +++ 4 CHARAKTEREIGENSCHAFTEN



1 Das ist kein schöner Start: Die überaus öden Anfangsstunden rauben uns den Nerv. Die vierbeinigen Gegner tauchen von hinten aus dem Nichts auf und zwingen uns zum Dauergebrauch der Schnellspeicherfunktion. Zudem sind die vielen Fallen, in die der Spieler tappt, nicht mehr als Zeitverschwendung. Optisch enttäuschen die riesigen Außenareale der Insel Soreo: Wenig Abwechslung, die ewig gleich aussehende Vegetation und die tristen Texturen stimmen uns nicht eben froh.

2 Nach dem Absturz des Rettungsflugzeugs wollen wir das Wrack erkunden, fallen aber von einem wenige Meter hohen Hügel und müssen den ganzen Abschnitt wiederholen. Danach gelangen wir zum Mörsergorilla-Tal, das nicht nur frustrierend schwer ist, sondern auch durch ein spielerfeindliches Leveldesign auffällt.



3 Der Kampf gegen den so genannten Rhinotruck, einer bizarren Mixtur aus Nashorn und Dampfwalze, stellt sich als unterhaltsames Unterfangen dar. Zu diesem Zwischenboss sollten Sie möglichst viel Abstand halten, damit er Sie bei seinen wuchtigen Angriffen nicht überrollt. Ein weiterer Tipp, um das Monstrum zu bewältigen: Der Rhinotruck ist lediglich vorn stark gepanzert, an seinem Hinterteil aber verwundbar. Ein erster, wenn auch ziemlich kurzer Lichtblick nach der völlig misslungenen Anfangsphase. Wer bis hierhin durchhält, hat starke Nerven.

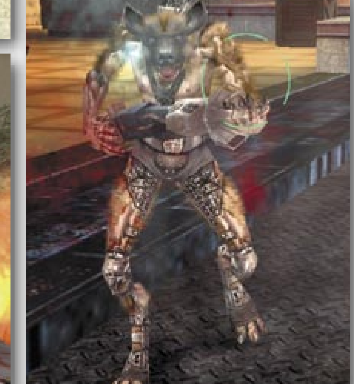
RAMMATTACKEN Ist der Rhinotruck einmal an Ihnen vorbeigelaufen, können Sie ihn angreifen.

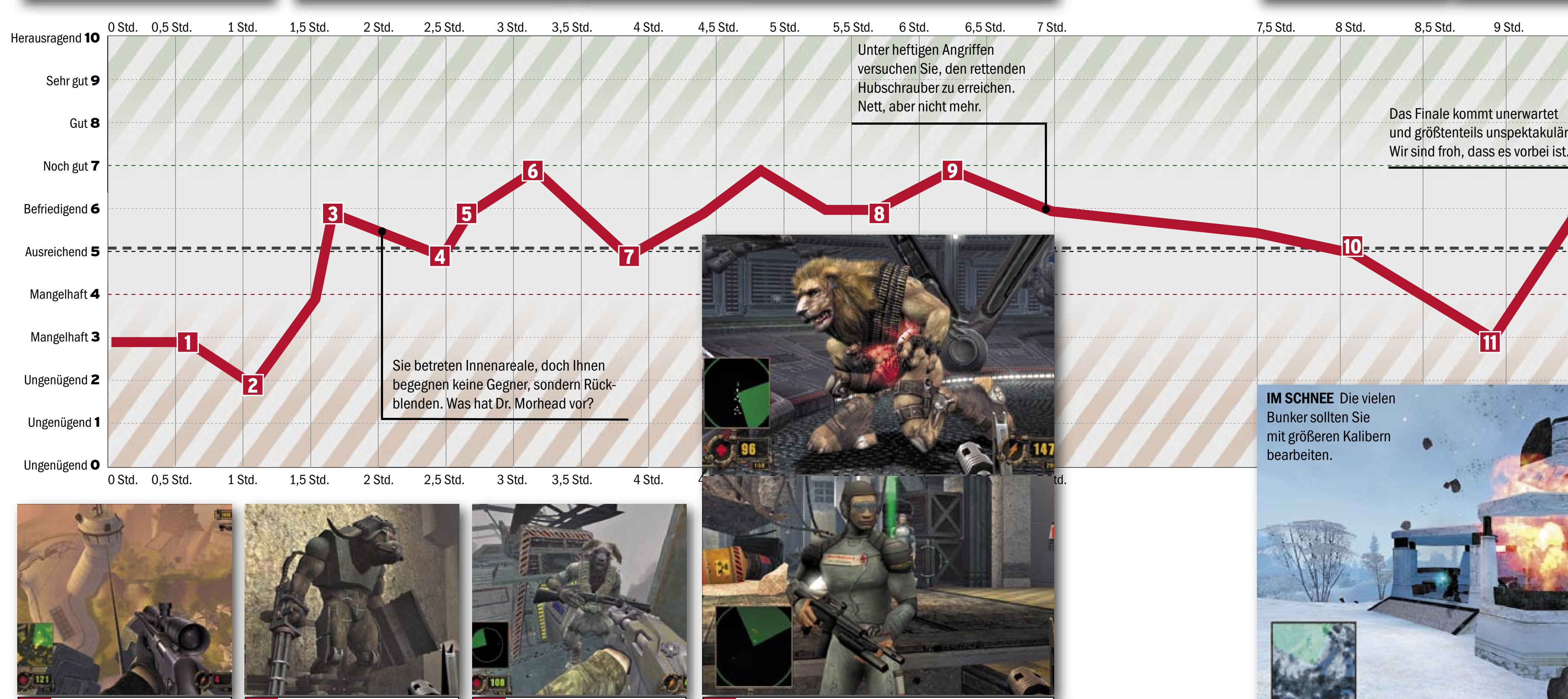
4 In einer Rückblende ist ein Baby zu sehen, das nach einem Schiffsunglück an den Strand der Insel gespült wird. Kurt Robinson reagiert verwirrt: Was hat das Kind mit ihm zu tun? Und kommt ihm dieser Doktor Morhead nicht irgendwie bekannt vor? Die Hintergrundgeschichte ist zwar nett, jedoch nicht fesselnd. Die Höhepunkte fehlen bisher.



5 Der zweite Endgegner kommt noch imposanter daher als der mächtige Rhinotruck: Diese gehörnte Bestie sollten Sie mit größeren Kalibern bearbeiten, wie dem Maschinengewehr und dem Raketenwerfer. Über Munitionsnachschub brauchen Sie sich keine Sorgen machen, in der Gegend liegen genug Kisten und Medipacks herum.

6 Endlich Feinde auf zwei Beinen! Liefen die Blechpanther- und Hyänen gerade noch auf allen Vieren durch die Gegend, kommen Ihnen nun bewaffnete Gegner entgegen. Sie erlangen die effektive Tesla-Waffe und können damit sowohl den Humanoiden als auch mies gelaunten Soldaten einheizen. Außerdem laufen Sie häufiger durch hübschere Innenlevels.





IM SCHNEE Die vielen Bunker sollten Sie mit größeren Kalibern bearbeiten.

7 Solche Kletterpassagen haben in Shootern nichts zu suchen! Sie steigen einen Turm empor und sollen an einem Kabel zum gegenüberliegenden Gebäude balancieren. Dabei fällt die ungenaue Steuerung negativ ins Gewicht.

8 Sie treffen auf einen gefesselten Riesen, der Ihnen Zugang zum nächsten Level-Abschnitt gewähren kann. Dabei sollten Sie sich vor seinem mächtigen Raketenwerfer in Acht nehmen. Ein Tipp: Töten lässt sich der Koloss nicht.

9 Sie steigen in einen Zug und treffen dort auf massig Feinde. Um bis zum Vorderteil des Zuges voranzukommen, gilt es, einige Schalter zu finden. Diese unterhaltsame Fahrt stellt einen der Höhepunkte des Spiels dar.

10 Die Geschichte kommt besser in Fahrt, die Spannung steigt und Sie kommen der Lösung der mysteriösen Geschehnisse auf der Insel immer näher. Sie treffen erstmals auf eine Gruppe freundlicher Chirurgen, die die Kontrolle über ihre „Patienten" verloren haben. Zusammen mit einem Arzt schlendern Sie durch düstere Gänge und kriegen es mit einem unsichtbaren Feind zu tun.

11 Kurz vor dem Finale erschließt sich Ihnen ein neues Gebiet. In schneebedeckten Arealen sollten Sie das Scharfschützengewehr stets zur Hand haben. Mag die Gestaltung dieses Abschnitts auch gelungen sein, der schwankende Schwierigkeitsgrad knabbert an jedweden aufkeimenden positiven Gefühlen für das Spiel.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Vivisector: Beast Within
Testversion:	Verkaufsversion
Gespielte Minuten:	565 Min.
Spielzeit (Std:Min)	9:25
Verkaufspreis:	€40,-
Minuten über 6 Punkte Spielspass:	90 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspass:	ca. €27,-

Obwohl uns beim Testen die fertige Verkaufsversion zur Verfügung stand, ärgerten wir uns über die zahlreichen Designfehler und Bugs. Abzuwarten ist, wann der Vertrieb Frogster mit einem ersten Patch Abhilfe für die Spieler schafft.

VIVISECTOR: BEAST WITHIN
CA. € 40,-
5. JANUAR 2006
USK: AB 18 JAHREN

PC GAMES MEINT:

„Erwischt! Vivisector: Beast Within enttäuscht praktisch auf ganzer Linie."

Die Mankos des ukrainischen Ego-Shooters fangen schon beim langweiligen Hauptcharakter an. Kurt Robinson hat zu jeder Situation den gleichen, emotionslosen Gesichtsausdruck. Auch als wild gewordene Tiere seine Freundin annagen oder das einzige Rettungsflugzeug abstürzt, zeigt Mr. Robinsons Visage keine Regung. Natürlich kann nicht jedes Action-Spiel mit den Gesichtsanimationen eines **Half-Life 2** mithalten, doch etwas Dramatik hätten wir uns gewünscht, selbst wenn eine mäßige Optik kein Grund für eine schlechte Wertung sein muss. Oft kam es uns vor, als wollten die osteuropäischen Macher gar nicht, dass wir Spaß am Spielen haben: Feinde tauchen von hinten auf, lange Laufwege strecken den Missionsverlauf und ein übermäßig schwankender Schwierigkeitsgrad lädt zum häufigen Schnellspeichern ein. Unterm Strich bleibt festzuhalten: Schönere und vor allem spaßigere Innenlevels finden Sie beim Konkurrenten **Quake 4 (dt.)** und anspruchsvollere Passagen auf einer mysteriösen Insel samt cleveren Gegnern bietet Cryteks **Far Cry (dt.)**. Falls Sie die Ballerei allein glücklich macht, dürfen Sie **Vivisector: Beast Within** eine Chance geben. (lc)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Action Forms
Titel vom selben Entwickler: Chasm | Carnivores | Carnivores: Ice Age
Publisher: Frogster
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Teils wirkt die Optik solide, aber an vielen anderen Stellen veraltet und trist.
Sound: Unschön: Misslungene (englische) Synchronisation und schwache Soundeffekte.
Steuerung: Kurt Robinson lässt sich nur sehr ungenau durch die Levels steuern.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Reichhaltige Waffenauswahl
- − Langweiliger Spielverlauf
- − Monotone Außenareale
- − Einige Bugs
- − Nerviger Sound

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **51**



Hellforces (dt.)

Hölle, Hölle, Hölle! Wenn man Wolfgang Petry schon nicht stoppen kann, um die Welt zu retten, dann wenigstens einen anderen Fürsten der Finsternis.

Es soll Menschen geben, die täglich Talkshows im Fernsehen gucken und sich daran erfreuen. Es muss ja nicht immer superanspruchsvoll sein, oder? Insofern haben auch Standard-Ego-Shooter eine Daseinsberechtigung, und das meinen wir jetzt wirklich nicht zynisch. **Hellforces** ist ein solches Standardwerk. Der Spieler bewegt sich von A nach B, sucht gegebenenfalls eine Schlüsselkarte und nietet vor allem alles um, was sich bewegt. Warum macht er das? Damit er die Menschheit retten, oder wenigstens virtuell als Held und damit gut fühlen kann. Im vorliegenden Spiel tun Sie das in der Rolle des Ex-Soldaten Stephen Geist. Und zwar deshalb, weil Ihre Ex-Freundin Linn Brodman verschwunden ist, eine erste Spur zu einer satanischen Bruderschaft führt und plötzlich Zombies durch die Stadt schlappen. In der Folgezeit helfen Sie zunächst den lebenden Leichen endgültig über den Jordan und bekommen es später mit Mutanten und menschlichen Vertretern der Sekte zu tun. Letztlich stellt sich heraus, dass hinter all dem ein mächtiger Dämon steckt, der sich die Welt unter die Nägel reißen möchte. Spärlich gesäte, unspektakuläre Zwischensequenzen spinnen die Hintergrundgeschichte fort. Aufregender sind da schon die vielen, eindrucksvoll aussehenden Levelbosse, die der Spieler bezwingen muss – wenngleich diese relativ einfach, also ohne ausgefeilte Taktiken zu erledigen sind. Beackert werden wollen in 30 Levels unter anderem Stadtgebiete, riesige futuristische Gebäude und ein Dschungelgebiet in Peru. Am Schluss landen Sie sogar direkt in der Hölle. Blöd: Wegen der langen Ladezeiten zwischen den Levels können Sie locker den einen oder anderen Pulli stricken. Wenigstens die Schnellspeicher- und Schnellladefunktion tragen ihre Bezeichnungen zu Recht. Unschön ist, dass sich die Gegner ähnlich intelligent verhalten wie ausgestopfte Lemminge. Manchmal blockieren sie Türen, weil sie diese nicht öffnen können und es traten sogar Fälle auf, bei denen Typen nur herumstanden und erst reagierten, als sie den ersten Treffer abbekamen. Feindliche Soldaten vollführen wenigstens alibimäßig ein paar Seitwärtsrollen, als wollten sie es einem tatsächlich schwer machen. Zum Glück treten die Schießbudenfiguren meist in Gruppen auf und die Action lenkt etwas von den KI-Problemen ab. Damit Stephen mit dem Geschmeiß fertig wird, trägt er bis zu 18 Waffen mit sich herum. Atemberaubend ist das Arsenal nicht wirklich. Hieb- und Stichwaffen wie Eisenrohr, Fleischerbeil, Baseballschläger und Machete brauchen Sie höchstens am Anfang. Später sind Maschinenpistole und Raketenwerfer erste Wahl. Da tut es gut, dass in den Levels 19 Artefakte versteckt sind (siehe Kasten „Jäger und Sammler"), die etwas Abwechslung bringen.

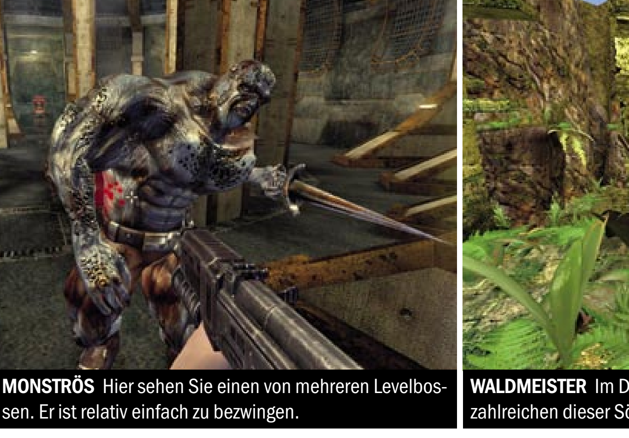
> Die Gegner verhalten sich ähnlich intelligent wie ausgestopfte Lemminge.

Plastik-Optik

Technisch präsentiert sich **Hellforces** rundum durchschnittlich. An Sound bekommt der Spieler die üblichen Knallereien und Schreie aufs Ohr. Jeder Level bietet nur ein Musikstück, was auf Dauer an den Nerven zehrt. Die Grafik ist trotz der künstlichen Plastik-Optik ebenfalls okay, geizt aber mit Details und neigt zu Darstellungsfehlern. Wenn Sie bereits wissen, wie viele Gegner sich im nächsten Raum befinden, weil diese durch die Wände Schatten werfen, kann das nur unfreiwillig komisch sein. Das gilt erst recht für die Sterbeanimationen. Die Figuren bollern fast schon albern wie Marionetten durch die Gegend, denen jemand die Fäden durchtrennt hat. Eines der größten Probleme an **Hellforces** ist aber das einerseits sehr lineare Leveldesign, das andererseits viel Frustpotenzial birgt. Es gibt mehrere Stellen, an denen Spieler „stecken bleiben" können. Daran ändert auch der einfachste von drei Schwierigkeitsgraden nichts. In der Praxis sieht das so aus, dass alle Gegner erledigt sind und Sie minutenlang umherirren und nicht wissen, wo oder wie es weitergeht. Beispielsweise dann, wenn Sie eine bestimmte Schlüsselkarte oder einen unheimlich geheimen Geheimgang übersehen haben. Die Spielspaßeinbrüche in unserer Motivationskurve sprechen eine deutliche Sprache. Auch diverse Hilferufe im englischen **Hellforces**-Forum belegen, dass das Leveldesign nicht immer fair ist. Falls Sie mal einen Tipp brauchen, hilft der entsprechende pc-games.de-Webcode: 24KG.

Schnörkellose Action

Die Rätselkost von **Hellforces** zeigt sich genretypisch. Einen fünfstelligen Farbcode zu knacken, gehört bereits zu den schwierigsten Aufgaben. Schwierig daran ist allerdings nur, mit Stift und Papier ein paar Symbole richtig vom Monitor abzumalen, um sie anschließend korrekt an einer Konsole im Spiel einzugeben. Schreibsachen neben dem Rechner liegen zu haben, das erinnert an alte Zeiten – tja, **Hellforces** ist wahrlich ein Shooter alter Schule! Wem unkomplizierte, schnelle Action reicht, kommt im wahrsten Sinne des Wortes auf seine Kosten, denn der Preis von nur rund 20 Euro ist fair. Trotzdem finden wir es mehr als ärgerlich, dass die so genannte „deutsche Version" eigentlich eine Mogelpackung ist. Weder sind die Bildschirmtexte übersetzt, noch plappern germanische Sprachkünstler aus den Boxen. Einzig das Handbuch ist auf Deutsch. Zudem haben die Entwickler gezwungenermaßen den Jugendschutzbehörden hier zu Lande Rechnung getragen. Will heißen: Der Käufer bekommt weniger Pixelblut zu sehen. Außerdem fliegen keine Körperteile durch die Luft und erledigte Gegner lösen sich in einer Art Lichterscheinung auf. (hfr)

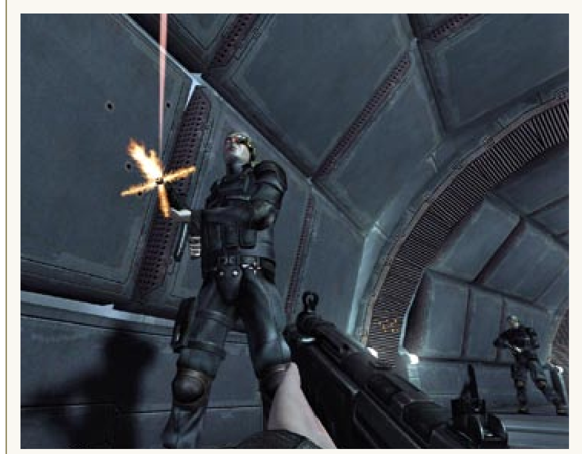


MONSTRÖS Hier sehen Sie einen von mehreren Levelbossen. Er ist relativ einfach zu bezwingen.

WALDMEISTER Im Dschungel von Peru bekommen Sie es mit zahlreichen dieser Söldner zu tun.

Jäger und Sammler

Hellforces ist ein durchweg gewöhnlicher Shooter. Ausnahme sind die 19 versteckten Artefakte.



FROSCHPERSPEKTIVE Wenn Sie Schrumpf-Knabberzeug gegessen haben, sind Sie von Gegnern fast nicht mehr zu treffen.

Es lohnt sich, die 30 Levels von **Hellforce** sehr genau zu durchsuchen. Nicht nur, weil mal wieder ein wichtiger Schalter besonders fies versteckt sein könnte, sondern auch wegen 19 so genannter Artefakte. Die sind zum Teil nicht nur witzig, weil sie auf bekannte Filme anspielen, sondern vor allem gut für die virtuelle Gesundheit. Jedenfalls die meisten. Draculas Gebiss etwa regeneriert auf Wunsch drei Mal Lebensenergie. Die Barbie-Voodoo-Puppe verursacht bei Feinden Schaden, wenn Sie sie mit Nadeln spicken. Aladins Wunderlampe beschert dem Spieler für gewisse Zeit unendlich Munition. Einer unserer Favoriten ist die Tüte mit Knabberzeug. Der Recke schrumpft nach dem Verzehr auf ein Drittel seiner Größe und gibt somit ein wesentlich schlechteres Ziel ab. Wenig Freude hatten wir allerdings an Trinitys Sonnenbrille, weil deren Nachtsichtfunktion unbrauchbar ist.



HELLFORCES
CA. € 20,-
26.1.2006
USK: AB 18 JAHREN

PC GAMES MEINT:

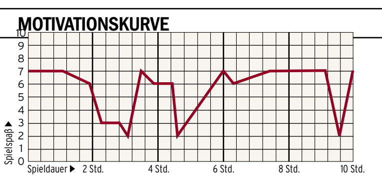
„Preisgünstige Standard-Ballerei für wenig anspruchsvolle Shooter-Freunde."

Hellforces kommt ein paar Jahre zu spät und kann deshalb nicht ernsthaft mit **Half-Life 2**, **Far Cry (dt.)** oder **Doom 3** konkurrieren. Zu gewöhnlich sind Leveldesign und Technik. Wenn der Spieler dann noch während der langen Ladezeiten verhungert und sich stärker vor der KI gruselt als vor den Zombies, steht fest: Das ist kein Meisterstück. Ego-Shooter-Fans, die es aber mal etwas simpler mögen, liefert das Abenteuer aus Russland möglicherweise trotzdem ein paar Stunden ordentliche Unterhaltung. Immerhin bietet es eine Menge Action, die interessanten Artefakte, ein paar schnuckelige Levelbosse und einigermaßen abwechslungsreiche Szenarien. (hfr)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Orion Design
Titel vom selben Entwickler: The Stalin Subway
Publisher: Frogster Interactive
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Std. (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Lediglich die Modi Deathmatch und Duell (nur im Netzwerk spielbar); nur 3 Karten.
Zahl der Spieler: 2-16
Fazit: Ein ganz schlechter Witz - ungenügend!

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Nur Durchschnitt; wirkt künstlich und ist fehlerhaft (z.B. Schattenwurf durch Wände).
Sound: Standardkost mit viel Waffengedöns und Schreierei. Die Musik nervt auf Dauer.
Steuerung: Ebenfalls durchschnittlich. Die Spielfigur bleibt ab und zu gern mal hängen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Artefakte zum Sammeln und Liebhaben
- \+ Unkomplizierte Action
- − Abschnitte mit großem Frustpotenzial
- − Unterirdische künstliche Intelligenz
- − Indiskutabel lange Langezeiten

PC-GAMES-TESTURTEIL

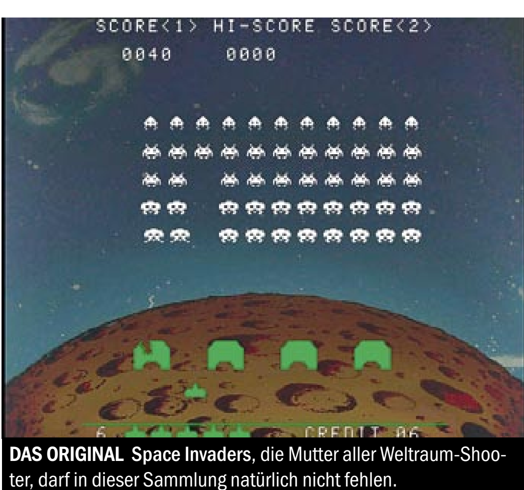
SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)



60



TUBE-IT Von diesem Puzzlespiel, in dem Sie Rohre verbinden, könnten sich aktuelle Konkurrenten eine Scheibe abschneiden.



DAS ORIGINAL Space Invaders, die Mutter aller Weltraum-Shooter, darf in dieser Sammlung natürlich nicht fehlen.

Taito Legends

Sie sind schon etwas reifer und haben Lust auf einen digitalen Nostalgie-Flash? Dann ist diese Oldie-Sammlung ideal.

Nostalgie: Sehnsucht, Heimweh; eine Haltung, die oft durch die technisierte und unterkühlte Neuförmigkeit der gegenwärtigen Umwelt hervorgerufen wird – sagt zumindest das Lexikon Sociologicus. Treffender kann man auch kaum die Oldie-Spielesammlung **Taito Legends** beschreiben. 27 Spielhallenklassiker, teils Pioniere der Videospiel-Geschichte, finden sich in dieser Compilation. Zum Beispiel der Urvater aller Space-Shooter: **Space Invaders**, inklusive Nachfolger. Die Namen aller enthaltenen Spiele finden Sie übrigens im Kasten unten. Die wichtigste Frage aber lautet: Können diese Oldies noch überzeugen, wenn man die rosarote Nostalgiebrille abnimmt? Zumindest eine Hand voll der enthaltenen Spielchen schafft das mit Bravour und dürfte auch die Jüngeren fesseln, die damals nicht ihr Barvermögen in den Münzgräbern versenkten. Der phänomenale Jump&Run-Klassiker **New Zealand Story** etwa. Das süchtigmachende Puzzle-Spiel **Tube-It** oder die witzigen Geschicklichkeitshüpfer **Bubble Bobble und Rainbow Islands**.

Als nette Dreingabe findet sich zu jedem Spiel eine Abbildung des Original-Arcade-Automaten und diverser Werbebroschüren oder Poster. Da einige der Titel damals im „Hochkant-Format" präsentiert wurden, genießen Sie diese Spiele heuer entweder verbreitert und den gesamten Monitor ausfüllend oder im Ursprungsformat mit seitlichen Balken. Auch eine Glättungsfunktion, die zu starkes Verpixeln kaschieren soll, fehlt nicht. Klar, die Grafik und der Sound schwanken je nach Alter des jeweiligen Spiels. **Colony 7** etwa ist ein technischer Totalausfall, den man auch nicht mit viel gutem Willen erträgt. **Battle Shark** wiederum bietet sogar Pseudo-3D-Grafik und Sprachausgabe. Mehr als gerade noch ausreichend ist vom technischen Standpunkt aus betrachtet aber keines der Teile. Spieler der ersten Stunde stört das sicherlich nicht: Für eine Reise zurück in die eigene Jugend nimmt man doch gern einiges in Kauf. (ai)

Früher war alles besser? Nicht ganz.

27 Klassiker befinden sich in Taitos Oldie-Kabinett. Hier erfahren Sie, welche das sind.



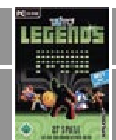
URSPRUNG Im Menü wird der Arcade-Automat zu jedem einzelnen Titel vorgeführt.

Inhalt der Sammlung

Battle Shark, **Bubble Bobble**, **Colony 7**, **Continental Circus**, **Electric Yo-Yo**, **Elevator Action**, **Exzisus**, **Gladiator**, **Great Swordsman**, **Jungle Hunt**, **New Zealand Story**, **The Ninja Kids**, **Phoenix**, **Plotting**, **Plump Pop**, **Rainbow Islands**, **Rastan**, **Return of the Invaders**, **Space Gun**, **Space Invaders 1** und **2**, **Super Qix**, **Thunderfox**, **Tokio**, **Tube-It**, **Volfied** und **Zoo Keeper**.

Qualitätskontrolle

Auch Oldie-Freaks müssen zugeben, dass ungefähr die Hälfte der Spiele nur Durchschnitt sind. Titel wie **Colony 7** oder **Zoo Keeper** sind sogar echter Müll. Manche laufen außerdem zu schnell – **Phoenix** oder **Plump Pop** um Beispiel. Perlen wie **New Zealand Story**, **Volfied**, **Tube-It**, **Rainbow Islands**, **Bubble Bobble** und **Super Qix** hieven die Sammlung aus dem Mittelmaß.



TAITO LEGENDS
CA. € 19,-
28. DEZEMBER 2005
USK: AB 12 JAHREN

PC GAMES MEINT:

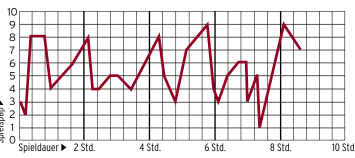

„Manche vermeintliche Oldie-Perle entpuppte sich nach Jahren als Schund."

27 Klassiker in einem Paket, darunter einige echte Meilensteine, die zahllose Nachahmer inspirierten. Man denke nur mal an **Bubble Bobble**, **Rainbow Islands**, **Super Qix** oder **Space Invaders**. Das alles in einer Spielesammlung für schlappe 19 Mäuse! Wir hätten den Preis allein schon für die oben genannten Titel bezahlt. Allerdings ist auch echter Schrott dabei, wie etwa der Sparoptik-Shooter **Colony 7**. Es ist zudem wirklich lustig zu sehen, wie einem die Erinnerung Streiche spielen kann. **Phoenix** oder **Elevator Action**, die man als echte Superklassiker im Gedächtnis hatte, entpuppen sich heute als langweilige und hässliche Rohrkrepierer. Alles in allem ist **Taito Legends** eine Pflichtsammlung für ältere Spieler, die als Kids bereits die Originale verschlangen. Die Jüngeren unter uns dürften das Ganze, bis auf wenige Ausnahmen, als grafisches Schreckenskabinett des Altertums betrachten. (ai)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Taito
Titel vom selben Entwickler:
Space Invaders 95 | Bust a Move 4 | Arkanoid 2
Publisher: Dtp
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 8,5 Std. (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Meistens einfache Zweispieler-Modi

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 1
Grafik: Dem Alter entsprechend gruselig
Sound: Meistens einfaches Mono-Gedudel
Steuerung: Einfache, konfigurierbare Steuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- + Hoher Nostalgiefaktor
- + Einige der Titel machen noch immer süchtig
- + Satte 27 Spiele in einer Box
- − Technisch natürlich eine Katastrophe
- − Ein paar Titel laufen zu schnell

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **63**



SEEUNGEHEUER Der eigentlich liebenswerte Lungenfisch Linda wird von einem bösen Gehirn kontrolliert und greift Razputin an.



DISCOBESUCH Auf Millas Tanzparty lernt Razputin, wie man auf einer Gedankenblase hüpft.

Psychonauts

Hat sich die viermonatige Wartezeit auf die deutsche Version von Psychonauts gelohnt? PC Games gibt die Antwort!

Deutsche Versionen sind oftmals ein zweischneidiges Schwert. Zensurmaßnahmen nehmen einem Spiel wie **Soldier of Fortune 2 (dt.)** die Glaubwürdigkeit, und lieblose Synchronisation lässt Zwischensequenzen immer wieder zur Tortur werden. In **Unreal 2** beispielsweise war die eingedeutschte Sprachausgabe kaum zu ertragen. Doch wie ist es bei **Psychonauts**? In Ausgabe 11/2005 unterzogen wir bereits die US-Version einem kritischen Test – und waren hellauf begeistert. Allerdings stellten wir damals fest: **Psychonauts** lebt von den ironischen Dialogen. Ob es THQ gelingt, den Wortwitz im Deutschen zu erhalten? Doch zunächst zur Story: In Person des jungen Razputin nehmen Sie an einem geheimen Ausbildungsprogramm für Psychonauten teil – Agenten, die in die Gehirne ihrer Gegner eindringen und gegen deren Unterbewusstsein kämpfen, um drohendes Unheil abzuwenden. In der kranken Gedankenwelt verschiedener Persönlichkeiten meistern Sie genretypische Hüpfeinlagen, bekriegen abgefahrene Endgegner wie einen ekligen Riesenfisch oder einen fetten Beamten und sammeln Gegenstände, mit denen Sie Ihre PSI-Fähigkeiten ausbauen. So sind Sie beispielsweise in der Lage, Feinde durch bloßes Ansehen anzuzünden oder Objekte per Telekinese durch die Gegend zu schleudern. Abgesehen vom etwas schleppenden Spielstart und ein paar künstlich in die Länge gestreckten Levels ist **Psychonauts** ein fantastisches Action-Adventure. Und das auch auf Deutsch! THQ gab sich bei der Übersetzung größte Mühe und übertrug witzige Wortspiele nicht krampfhaft in unsere Muttersprache. So schmunzelt man beispielsweise auch hierzulande über den Begriff „Basic Braining", also die Gehirn-Grundausbildung. Ein glückliches Händchen bewieß THQ bei der Sprecherwahl. Die Stimmen sind Spieldesigner Tim Schafers (**Grim Fandango**) abgedrehten Charakteren perfekt auf den Leib geschnitten und machen **Psychonauts** zu einem hörenswerten Abenteuer. Allen voran Razputin: Aus seiner Kehle schallt Bart-Simpson-Sprecherin Sandra Schwittaus unverkennbares, kratziges Organ. (bb)



ZWISCHENGEGNER Der Zensor ist ein zäher Brocken und will Sie mit seinem Stempel zerquetschen. Bleiben Sie in Bewegung!



IN DECKUNG Mit dem Schutzschild können Sie sich zwar nicht bewegen, wehren aber kurzzeitig Energiestrahlen und andere Waffen ab.



PSYCHONAUTS
CA. € 40,-
15. DEZEMBER 2005
USK: AB 12 JAHREN

PC GAMES MEINT:



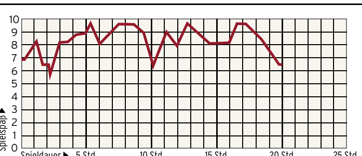
„Herrlich abgedrehtes Action-Adventure in einer bizarren Gedankenwelt."

Der Sturmangriff auf die Lachmuskeln glückt auch der deutschen Version ganz hervorragend. Egal ob **Psychonauts** im Milchmann-Level sämtliche Agentenfilme parodiert oder beim Brillogor-Auftritt **King Kong** und **Godzilla** auf die Schippe nimmt: Die ganze Zeit über sitzt man mit einem breiten Grinsen vor dem Monitor. Vorbildlich! Wenn nur jeder Hersteller so viel Arbeit in die Übersetzung stecken würde ... Spielerisch bleibt gegenüber der US-Fassung natürlich alles beim Alten. Nach wie vor beeindruckt **Psychonauts** durch seine unglaublich abwechslungsreichen und kunstvoll in Szene gesetzten Schauplätze und die grandios herausgearbeiteten Charaktere. Bei zwei Missionen erlaubt sich **Psychonauts** einen kleinen Durchhänger und der zähe Endgegner sorgt für ein ziemliches Frusterlebnis. Die Wertung hätte also sogar noch höher ausfallen können. (bb)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Double Fine Productions
Titel vom selben Entwickler: Nicht vorhanden
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 20 Std. (Einzelspieler)

MEHRSPIELER-MODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Ansprechende Grafik im Comic-Look
Sound: Gute deutsche Sprachausgabe
Steuerung: Umständliches Inventar

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Interessante Charaktere
- + Abwechslungsreiche Schauplätze
- + Witzige und gut synchronisierte Dialoge
- − Kamera nicht immer ideal
- − Schleppender Spielbeginn

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 85



VERQUALMT Bei den großen Massenschlachten ist man froh und dankbar, mithilfe der Pausetaste das Geschehen einfrieren zu können, um in Ruhe Befehle zu erteilen.

Empire Earth 2

The Art of Supremacy | Warum nicht mal mit afrikanischen Zulu- oder Massai-Kriegern die Welt erobern? Das Add-on bietet insgesamt vier neue Völker.

Vor einem knappen Dreivierteljahr klotzte Mad Doc Software mit **Empire Earth 2** richtig ins Strategiegeschehen rein. Abgesehen von einigen Macken bei der KI und der teils schlechten Wegfindung gab es jede Menge Spielspaß mit einer zwar altbackenen, aber dafür recht flüssigen Grafik. Vor allem die riesige Truppen- und Gebäudevielfalt ließen Strategieherzen jubeln. Jetzt gibt es Nachschub: **The Art of Supremacy**.

Was gibt es zu tun?

Drei frische Kampagnen enthält das Add-on. Wenn Sie jetzt denken, das sei ja genau so umfangreich, wie das Hauptspiel, liegen Sie leider falsch. In **Empire Earth 2** galt es, insgesamt 24 Missionen zu meistern, jetzt ist nach 15 meist kurzen bereits Schluss. Dafür spielen Sie mit drei neuen Zivilisationen: Die Ägypter unter der Führung von Pharao Neferkare benötigen Ihre strategische Raffinesse, mit der Sie unter anderem Monumente erbauen und beschützen. Zeitlich bewegen sich diese ersten fünf Missionen zwischen 2182 und 2152 vor Christus. In der zweiten Kampagne kämpfen Sie in der Zeit der napoleonischen Kriege für Mütterchen Russland unter der Flagge von Zar Alexander. Hier bestreiten Sie überwiegend große Belagerungsschlachten. Im letzten Drittel geht es nach Afrika, wo Sie in einem düsteren Zukunftsszenario einen Massai-Stamm gegen finstere Ölkonzerne ins Feld führen.

Alles beim Alten?

Zugegeben, grafische Höchstleistungen waren für das Add-on nicht zu erwarten, dafür ist die eingesetzte Grafik-Engine schlichtweg zu antiquiert. Auch wenn Vivendi mit zahlreichen neuen Effekten in der Produktbeschreibung wirbt, mit der fantastischen Grafik eines **Age of Empires 3** oder dem Detailreichtum von **Earth 2160** kann **The Art of Supremacy** keinesfalls mithalten. Eckige Panzerkanonenrohre und Geschützräder, polygonarme Figuren und verwaschene Texturen sind nicht mehr zeitgemäß und trüben den Spielspaß. Schön dagegen ist der neue Heldenrang: Wenn sich eine Standardeinheit tapfer im Schlachtgeschehen behauptet und genügend Gegner zu Boden knüppelt, steigt sie zum Helden auf. Die Figur ist nun mächtiger und besitzt auch bestimmte Spezialeigenschaften, genau wie die charakteristischen Heerführer eines jeden Volkes. Dazu zählen zum Beispiel Heilen oder Erhöhung der Truppenmoral. Dank einer



RIESIG Die Helden heben sich allein schon durch die Körpergröße von den normalen Einheiten ab.

INKORREKT Man muss schon viel Fantasie mitbringen, um die gezeigten Einheiten als Deutsche zu identifizieren.

Flagge sind die Helden gut im Getümmel erkennen.

Ebenfalls neu sind die unparteiischen Völker, die auf den meisten Karten verteilt sind. Der Spieler kann deren Territorien übernehmen und die dort stationierten Einheiten als Verbündete gewinnen. Das schafft gegenüber dem Hauptspiel neue strategische Möglichkeiten. Unverständlich ist dagegen, dass die Entwickler die Zeit nicht genutzt haben, Mängel des Hauptspiels, wie beispielsweise die schlechte Wegfindung, auszumerzen.

Spaßverderber

Der Ärger beginnt gleich in der ersten Mission der Ägypter. Ein Monument will vor feindlichen Übergriffen beschützt sein, gleichzeitig sollen Sie eine Armee aufbauen, um sich für den Gegenschlag zu wappnen. Genreüblich erkunden wir also mit einem Stoßtrupp die Karte. Schnell stellen wir fest, dass sich größere Verbände im engen Gelände immer noch, wie im Hauptspiel, gegenseitig behindern. Dumm: Sobald Sie in größeren Gruppen langsame und schnelle Einheiten vermischen, kommt es zu hässlichen Animationsfehlern, Panzer oder Geschütze werden nur noch über die Karte „geschoben“. Letztere bewegen sich ohnehin unnatürlich schnell übers Gelände. Und bei Panzerfahrzeugen drehen sich die Räder, die Ketten jedoch nicht.

Kriegsentscheidend

Neben den Kampagnen haben noch vier Entscheidungsschlachten den Weg ins Add-on gefunden – genau genommen sind es allerdings nur zwei, aus jeweils zwei Ansichten gespielt. Rorke's Drift spielt in den britischen Kolonialkriegen des 19. Jahrhunderts, bei denen sich Zulukrieger mit dem britischen Imperium um afrikanische Territorien auseinandersetzten. Die Schlacht ist entsprechend spannend in Szene gesetzt und unser persönlicher Favorit im gesamten Add-on. Dagegen sinkt unsere Laune rapide, nachdem das zweite Entscheidungsszenario, die Schlacht um Kursk, gestartet ist. Panzermodelle im Stil des russischen SU-Tanks verkauft uns das Spiel als deutsche Jagdpanzer und die deutschen Maschinengewehrschützen sehen mit ihren kurzen Hemdsärmeln eher wie Vietnam-GIs auf Heimaturlaub aus. Auch die übrigen Fahrzeuge der Kontrahenten unterscheiden sich lediglich in den Spielerfarben.

Versöhnung

Nachdem die Kampagnen recht schnell (unter zehn Stunden) durchgespielt sind, probierten wir den Skirmish-Modus aus. Hier fallen die neuen Spielmodi auf, wie etwa „Tauziehen“. Dabei schlagen zwei Spieler drei bis neun Schlachten in einer Kette: Die Parteien starten in der mittleren Karte und arbeiten sich bis zur Heimatkarte des Gegners vor, die sich logischerweise am Ende der Kette befindet. Im Lehenstreue-Modus kann sich ein kurz vor der Niederlage stehender Teamspieler zum Vasall seines Kollegen erklären. Dieser erhält dann alle Rohstoffe und Einheiten überschrieben. (sw)

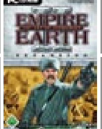
Gruppenspiele

Am ohnehin sehr guten Mehrspielermodus des Hauptspiels hat sich gottlob nichts geändert.



Merci, Vielfalt!

Die große Stärke von **Empire Earth 2** ist und bleibt der vielschichtige Mehrspielermodus. Das gilt auch für das Add-on. In kaum einem anderen Strategiespiel gibt es so viele verschiedene Modi und Einstellmöglichkeiten im Vorfeld einer Partie. Besonders die Variante „Tauziehen“ (siehe Fließtext, Abschnitt Versöhnung) stellt eine erfrischende Spielidee dar. Mit den vier neuen spielbaren Völkern (Massai, Zulu, Russen und Franzosen) haben Sie nun die Wahl zwischen 18 spielbaren Rassen. Da kann selbst **Age of Empires 3** nicht mithalten. Ebenfalls schön: Mit dem neuen Zivilisationseditor lassen sich eigene Spielvölker zusammenstellen. Das dürfte vor allem die Profi-Strategen ansprechen, die sich mit diesem Tool nach Lust und Laune austoben können. Ein wenig Zeit ist aber vonnöten, bis Sie mit allen Einstellungen (Zivilisationsattribute, einzigartige Einheiten für die Epochenstufen, automatische Forschungserrungenschaften) fertig sind.



EMPIRE EARTH 2: THE ART OF SUPREMACY

CA. € 20,-
24. FEBRUAR 2006
USK: AB 12 JAHREN



PC GAMES MEINT:

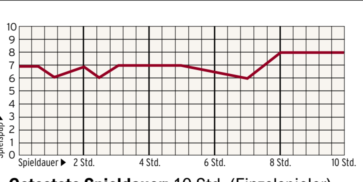
„Einzelspieler macht das Add-on nicht rundum glücklich, es bietet zu wenig.“

So richtig will der Funke beim Add-on **The Art of Supremacy** nicht überspringen. Der Spielumfang mit den 15, meist schnell lösbaren Kampagnenmissionen ist nicht gerade groß. Bleiben unterm Strich vier neue spielbare Völker und zwei frische Spielmodi. Dazu ein paar kleine Grafikverschönerungen, die mehr wie die Neulackierung eines veralteten Automobils wirken. Wenn wenigstens die Schwachstellen des Hauptspiels beseitigt wären, aber nein, die Wegfindung ist mitunter immer noch zum Davonlaufen und die künstliche Intelligenz hätte hier und da auch eine Überarbeitung nötig gehabt. Trotzdem – Fans des Hauptspiels erhalten mit der netten Dreingabe des Zivilisationseditors ein hübsches Werkzeug, um ihr eigenes Wunschvolk zu kreieren. (sw)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Mad Doc Software
Titel vom selben Entwickler:
Empire Earth 2 | Dungeon Siege: Legends of Aranna | Star Trek Armada 2
Publisher: Vivendi Universal
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Std. (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Elf Spielmodi
Zahl der Spieler: 10
Fazit: Viel besser als der Einzelspielermodus

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Veraltet, aber nette Reflexionseffekte
Sound: EAX, Musik auf Dauer nervig
Steuerung: Eingängig, besitzt viele Hotkeys

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Große Einheiten- und Gebäudevielfalt
- + Vielfältige Editormöglichkeiten
- + Diplomatie mit NPC-Völkern möglich
- − Aussetzer bei der KI (wehrt sich nicht immer)
- − Polygonarm modellierte Einheiten

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 70

VERGITTERT Kaum zu glauben, aber **Darwinia** macht trotz der grobklotzigen Grafik zeitweise Spaß. Hier vertrimmen unsere „Soldaten“ gerade einen bösen Virus.

ARACHNOPHOBIE Im Kampf gegen die Viren stellen Sie sich auch solchen Pixelmonstern.

GRÜNES LICHT Die hilflosen Darwiner produzieren Sie im so genannten Inkubator (Gebäude rechts im Bild).

BLACK & WHITE Von oben betrachtet wirken die Spielinseln wie eine Rohfassung der Göttersimulation von Peter Molyneux.

Darwinia

Es lebe die Retrospektive. Lesen Sie, warum das abgefahrene Cyberspace-Strategiespiel dem virtuellen Zusammentreiben einer Schafherde gleichkommt.

Manchmal fragt man sich schon, welcher Teufel Spieleentwickler reitet. Angesichts der ersten Bilder, die uns **Darwinia** auf den Monitor kredenzte, rieben wir uns ungläubig die Augen. Der ungewöhnliche Grafikstil des Spiels springt einem förmlich ins Gesicht: Ein minimaler Einsatz von Polygonen, extrem grobpixelige Figuren und eckiges Gelände bestimmen die Spielwelt von **Darwinia**, das ausschließlich über Valves Download-Portal Steam erhältlich ist.

Leben im Cyberspace

„Befreien Sie einen virtuellen Themenpark!“ Dieser Satz aus der Produktbeschreibung sorgte für Fragezeichen in den Köpfen der PC-Games-Strategen. Denn die Spielidee von **Darwinia** ist alles andere als gewöhnlich: Ein Wissenschaftler mit dem seltsam anheimelnden Namen Dr. Sepulveda und gleichwohl der Erfinder der Computerwelt Darwinia bittet Sie um Hilfe. Bösartige Viren haben den virtuellen Insel-Cyberpark lahm gelegt und bedrohen darüber hinaus die Bewohner der Spielwelt, die passenderweise Darwiner heißen. Viel mehr an Hintergrund erfahren Sie nicht, sodass Sie zunächst völlig verwirrt und orientierungslos auf den Monitor starren. Sind Sie gar selbst ein Programmierer oder ein Darwiner? Das Spiel verrät es jedenfalls nicht. Ebenso minimal wie die Grafik ist das Tutorial, das in Form von Texteinblendungen den unteren Bildschirmrand füllt. Dr. Sepulveda meldet sich in regelmäßigen Abständen wieder, um Sie nach und nach mit der Steuerung und Ihren Aufgaben im Spiel vertraut zu machen. Allerdings bleibt es beim Text, auf Sprachausgabe verzichtet das Programm.

Strategie trifft Action

Den Kampf gegen die Viren starten Sie mit einem so genannten Trupp. Per Druck auf die „Alt“-Taste rufen Sie das Konstruktionsmenü auf, mit dem Sie auf die verfügbaren Einheiten zugreifen. Diese verstehen sich als Software-Programme, die Ihnen Dr. Sepulveda zur Verfügung stellt. Maximal drei solcher Programme können Sie anfangs gleichzeitig ausführen. Die Trupps besitzen einen Laser als Standardwaffe, der mit der rechten Maustaste ausgelöst wird. Auf den verschiedenen Inseln finden Sie versteckte Datenwürfel, die Sekundärwaffen in Form von Updates bieten. Dr. Sepulveda kann diese auswerten und dem Spieler zur Verfügung stellen. Die einzelnen Komponenten lassen sich im Laufe des Spiels weiter verbessern, dabei wählen Sie aus, welche Software der ominöse Wissenschaftler verbessern soll. So können Sie auch Ihr Einheitenlimit von drei auf maximal fünf erweitern.

Jede Insel stellt Sie vor bestimmte Aufgaben, wie beispielsweise Kraftwerke in Betrieb zu nehmen oder neue Darwiner zu produzieren. Jetzt kommt der zweite Einheitentyp zum Einsatz, der Ingenieur. Mit diesem klammerartigen Figürchen aktivieren Sie nicht nur entsprechende Gebäude, sondern sammeln auch die notwendigen Seelen ein, um Darwiner zu produzieren. Moment, Seelen? Richtig gelesen, sobald Sie mit einem Trupp einen Virus zerstört haben, hinterlässt dieser rote Viereck-Pixel, die als Seelen bezeichnet sind. Der Ingenieur sammelt diese Seelen und schafft sie in das Inkubatorgebäude. Dort werden die Seelen in Darwiner umgewandelt, die wie grüne Ampelmännchen aussehen. Die Darwiner sind wiederum nötig, um bestimmte Gebäude, wie beispielsweise eine Mine, in Betrieb zu nehmen. Aber aufgepasst, sowohl Darwiner als auch Ingenieure halten nicht viel aus, daher sollten Sie immer ein wachsames Auge auf Ihre Schützlinge haben und Sie vor den Viren schützen. Die fiesen Gegner haben die Form von Dreieck-Schlangen, Spinnen oder schwebenden Tentakelviechern. Anfangs noch recht schnell zu meistern, nimmt der Schwierigkeitsgrad bald stark zu. Dummerweise gibt es keine richtige Speichermöglichkeit. Erst wenn Sie die jeweilige Insel verlassen, speichert das Spiel die aktuelle Lage ab, sodass es schon mal vorkommt, dass Sie einen Level von Anfang an wiederholen – das frustet.

Computer sind doof ...

... sang einstmals eine deutsche Combo namens Spliff. Diesen Eindruck gewinnt man auch recht schnell in **Darwinia**. Die kleinen grünen Männchen lassen sich nicht steuern, dafür benötigen Sie einen Darwiner-Offizier. Dieses Ampelmännchen schleppt eine riesige Flagge mit sich herum, um die sich die Darwiner sammeln, wenn der Anführer nahe genug ist. Per Rechtsklick setzen Sie einen Zielpunkt auf der Karte und sofort strömen alle sich in Reichweite befindlichen Darwiner wie die Lemminge zum gewählten Zielort. Klingt umständlich? Ist es auch. Diese fummelige Art der Fortbewegung wird zusätzlich durch die schlichtweg nicht vorhandene künstliche Intelligenz ins Grauenvolle katapultiert. Die Darwiner bleiben ständig an Polygonecken hängen oder wollen über Cyber-Wasserflächen wandeln, was sie aber nicht können.

In puncto Sound-Untermalung erntet **Darwinia** ordentliche Noten. Die Musikstücke passen gut zum Szenario und die Effekte sind fett. Lediglich die krächzig-piepsenden Einheiten klingen, als hätte R2-D2 eine starke Erkältung.

Alles in allem bietet **Darwinia** unterhaltsame Stunden in einer ästhetisch einzigartigen Spielwelt. Es überzeugt aber nicht auf ganzer Linie, da es auf Dauer zu wenig Abwechslung und Spieltiefe bietet. Dafür entschädigt der faire Preis. (sw)

DARWINIA
CA. € 17,-
15. DEZEMBER 2005
USK: NICHT GEPRÜFT

PC GAMES MEINT:

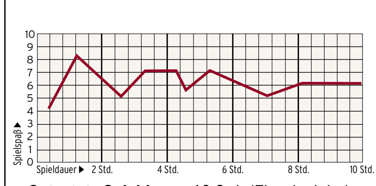
„Gestrandet in der fremdartigen Cyber-Datenwelt, fällt der Einstieg schwer.“

Ist es ein Dreieck, eine Bildschirmstörung oder sind die Augen trübe? Nein, es ist **Darwinia**. Wir sind sicher, dieses kleine Spielchen werden Sie entweder hassen oder lieben. Wer sich auf die Cyberspace-Atmosphäre eingelassen hat, vermutet, hinter jedem virtuellen Dreieck Altvater **Tron** zu treffen. Deftige Aufgaben und immer schwerer zu handhabende Gegner halten einen erst mal bei Laune. Die verebbt aber recht schnell im Daten-Nirwana, wenn sich herausstellt, dass es mit der künstlichen Intelligenz der eigenen Einheiten mehr als schlecht bestellt ist. Zudem wirft **Darwinia** den Spieler regelrecht ins kalte Wasser und von einer spannenden Story fehlt jede Spur – trotzdem hatten wir etliche Stunden Spaß in dieser abgedrehten Welt. (sw)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Introversion Software
Titel vom selben Entwickler: Uplink
Publisher: Steam
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Std. (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Minimalistischer Retrolook
Sound: DirectSound, klasse Soundeffekte
Steuerung: Freie Kamera, simple Bedienung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

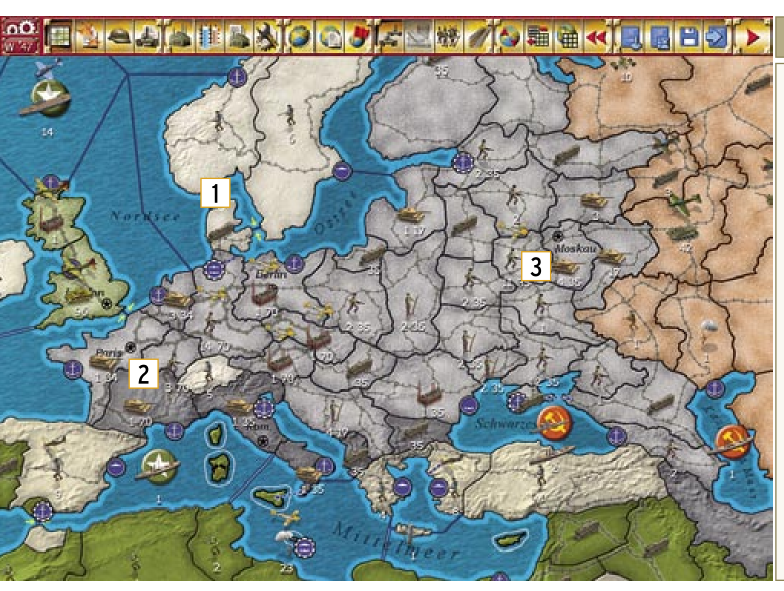
Minimum: 600 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Unkonventionelle Spielidee
- \+ Leicht zu bedienende Steuerung
- \+ Faires Preis-Leistungsverhältnis
- − Hoher Schwierigkeitsgrad
- − Miserable Wegfindung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **72**



Wichtige Fakten

1. Neutrale Länder
Sie sind nicht an historische Gegebenheiten gebunden. So dürfen Sie jederzeit neutrale Länder überfallen, Pflicht ist es aber nicht.

2. Produktion
In Ihren Heimatländern produzieren Sie Einheiten, Nachschub- und Forschungspunkte; in besetzten Gebieten können Sie dagegen keine Kampftruppen ausbilden.

3. Historische Varianten
Ob 1940 oder 1942, auch bei großen Feldzügen haben Sie freie Hand. In unserem Testspiel griffen wir bereits 1940 die Sowjetunion an und hielten weite Teile bis 1947.

World at War

1940: Polen ist von den Deutschen überrannt worden, die Welt steht erneut vor einem Weltkrieg. Wie geht er aus?

In **World at War** haben Sie die Gelegenheit, die Geschichte des Zweiten Weltkriegs nachzuspielen – oder umzuschreiben. So können Sie auf historischen Trampelpfaden wandeln und in Europa, Afrika, Asien oder im Pazifik kämpfen, aber auch den Krieg auf Australien und die USA ausweiten. Im Gegensatz zum Genre-Kollegen **Hearts of Iron 2** läuft das Spiel rundenweise ab, sodass Sie in Ruhe alle Fronten anschauen und Ihre Züge planen können. Die Produktions- und Nachschubmenüs sind zudem nicht so komplex wie bei **Hearts of Iron 2**, was Gelegenheitsspielern entgegenkommt. Die deutschsprachigen Tutorials erklären nicht alle Aspekte von **World of War**, weshalb man sich oft im knapp 100 Seiten starken Handbuch (ebenfalls auf Deutsch) schlau macht. Hat man diese Hürde genommen, offenbart sich eine strategische Spielweise mit vielen Möglichkeiten. Als Achsenmacht sind Sie in der Lage, bereits 1940 die Sowjetunion anzugreifen, als Alliierter landen Sie schon 1942 in Norwegen. Die Welt brauchen Sie freilich nicht im Alleingang zu erobern. Entscheiden Sie sich zum Beispiel für die Achse Deutschland-Italien, dürfen Sie das verbündete Japan von der KI spielen lassen. Das Gleiche gilt für die Westalliierten, Sowjets und Chinesen.

Alt? Macht trotzdem Spaß!

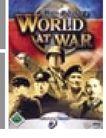
Grafisch und soundtechnisch hat **World at War** nicht viel zu bieten. Die strategische Karte wirkt wie ein Weltatlas aus dem Erdkunde-Grundschulunterricht, die Schlachtsequenzen sind nicht der Rede wert und die Musik ist so banal, dass man sie kaum wahrnimmt.

Warum das Spiel dennoch Spaß macht? Weil viele Strategien zum Erfolg führen und sich dadurch mannigfaltige Varianten ergeben. So kann man **World at War** auf unterschiedliche Weise durchspielen und ist dank der guten KI trotzdem immer aufs Neue gefordert. Der Mehrspielermodus hat uns nur technisch nicht gefallen: Sie können entweder zu fünft an einem Rechner oder per E-Mail über das Internet spielen, TCP/IP-Unterstützung für LAN- oder Internet-Partien gibt es aber nicht. (oh)

◀ **PAZIFIK** Der Krieg wird erst mit dem japanischen Angriff auf Pearl Harbor zum Weltkrieg. Dieses Szenario spielen Sie parallel aus.

UNANSEHNLICH Die ▶ optisch unspektakulären Schlachten sind in kurzen und statischen 2D-Zwischensequenzen dargestellt.





WORLD AT WAR
CA. € 40,-
14. NOVEMBER 2005
USK: AB 12 JAHREN

PC GAMES MEINT:



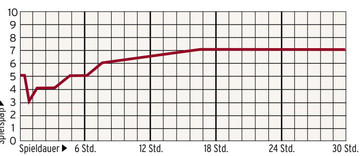
„World at War trifft die goldene Mitte zwischen Komplexität und guter Spielbarkeit."

Hearts of Iron 2 war uns zu hektisch und komplex, **Strategic Command** zu simpel. **World at War** dagegen trifft die goldene Mitte. Hier können wir nach Herzenslust testen, was passiert wäre, hätte Deutschland 1941 nicht die Sowjetunion angegriffen, sondern Großbritannien das Mittelmeer sowie Nordafrika streitig gemacht. Grafik und Sound fallen nach ein paar Spielstunden nicht mehr groß ins Gewicht. Also alles super? Nein. Denn wo Licht ist, fällt auch Schatten. Die Tutorials halten wir für zu dürftig, das macht die Lektüre des Handbuchs zur Pflicht. Ist **World at War** also nur etwas für Profis? Auch nicht. Durch die vielen Einstellungsmöglichkeiten lassen sich Komplexität und Schwierigkeitsgrad mühelos runterregeln, das Spiel verliert dann aber an Spannung. Fazit: Wäre der Einstieg leichter, würde eine deutlich bessere Wertung herausspringen. (oh)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Matrix Games
Titel vom selben Entwickler:
War Plan Orange | Lock 'n Load: Band of Heroes
Publisher: CDV
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 30 Std. (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperativ- und Versus-Modus
Zahl der Spieler: Bis zu 5
Fazit: Schön, aber keine TCP/IP-Unterstützung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 1
Grafik: Altbacken, aber zweckdienlich
Sound: Nur als Nebengeräusch wahrnehmbar
Steuerung: Praktische Maussteuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Optimum: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1

PRO UND CONTRA

- \+ Große strategische Möglichkeiten
- \+ Skalierbarer Schwierigkeitsgrad
- − Tutorials erklären nicht alle Spielmechanismen
- − Einige Stunden Einspielzeit nötig
- − Grafik und Sound veraltet

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)





SPINNENFEIND Wenn sich genügend Wut angestaut hat, können die Helden verheerende Attacken vom Stapel lassen. Hier: ein Feuerangriff.



KLÖTZCHENOPTIK Die Zwischensequenzen sollen dramatisch sein, doch die Grafik gibt sie der Lächerlichkeit preis.



GESCHWÄTZIG In den Städten gibt es etliche Personen, die sich in umfangreiche Gespräche verstricken lassen.

World of Qin

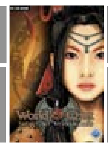
Hier trifft sich, was Diablo und Final Fantasy erfolgreich machte: schnelle Kämpfe und lange Dialoge.

World of Qin behandelt eine in Spielen selten berührte Epoche, die Zeit 476 bis 206 vor Christus in China. Historische Fakten vermischen sich mit chinesischer Mythologie: Der Qin-Staat ist nach dem Zusammenbruch der Zhou-Dynastie auf dem blutigen Vormarsch, Zauberkundige mit Heldenmut sagen den Unterdrückern den Kampf an. Zum Auffrischen vergessener Geschichtsstunden taugt **World of Qin** nicht, denn Lehrreiches wird von Gefühlsduselei verdrängt, von breiten Textfenstern, aus denen der Schmalz quillt.

Sie steuern einen dreiköpfigen Trupp durch isometrische 2D-Gebiete; an der Spitze steht ein Mädel namens Lan Wei, rechtschaffen, tapfer: Während Sie Lan Wei mit der Maus durch ihr Dorf lenken, sterben jene, die ihr lieb sind. Also zieht sie in die Welt hinaus, um Steine zu suchen, von denen man munkelt, sie könnten Tote wiederbeleben. Draußen lauern Banditen, Wölfe, Riesenskorpione, eine Menge Gesindel eben, das es in Echtzeit totzuklicken gilt. Doch es gibt eine fingerschonende Methode: Einfach sämtliche Fähigkeiten, etwa Feuersturm, Sprungangriff oder Rundumschlag, auf „automatisch" stellen, der Computer kümmert sich dann um deren Ausführung, als Spieler kann man Däumchen drehen. Spannend ist das nicht; wer **Dungeon Siege 1** gespielt hat, weiß um die spielspaßtötende Wirkung von derlei Autopiloten. Dass man trotzdem weitermacht, liegt an immer greifbaren Levelanstiegen, an neuen Ausrüstungsgegenständen und teils anspruchsvollen Bosskämpfen.

Zu einer Besonderheit von **World of Qin** gehört, wie sich Statuswerte aufteilen, in Elemente nämlich, beispielsweise Feuer (Schlagkraft), Wasser (Manawert) und Erde (Abwehrkraft). In einem so umständlich wie unübersichtlichen Fenster lässt sich aus Rohmaterial, das jeweils einem dieser Elemente zugehörig ist, neuer Stoff basteln: Waffen, Rüstungen, Schmuck, Medizin. Die Zutaten bestimmen, was herauskommt. Doch das System ist undurchsichtig und dem Spiel fehlt ein Tutorial, nur mühsames Handbuchstudium bringt einen voran. Gut, dass auch Händler Waren verkaufen.

Einsteigerfreundlichkeit ist keine Eigenschaft, mit der sich **World of Qin** rühmen kann, selbst im fortgeschrittenen Spielstadium regiert Verwirrung: Die Minikarte am oberen Bildschirmrand zeichnet Gebiete bei jedem Betreten neu, Quest-Figuren sind nirgendwo markiert, und etliche chinesische Namen machen es für Europäer zur Konzentrationsübung, der verstrickten, weil typisch asiatischen Geschichte zu folgen. **World of Qin** wird es beim westlichen PC-Publikum schwer haben, fernöstliche Spielekultur ist auf Konsolen besser aufgehoben. (tw)



WORLD OF QIN

CA. € 30,-
JANUAR 2006
USK: AB 16 JAHREN

PC GAMES MEINT:



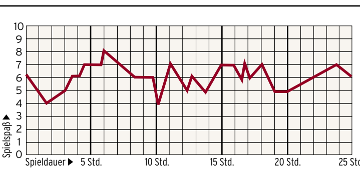
„Die Technik scheint so alt zu sein wie die antike Zeit, in der World of Qin spielt."

Gutes Aussehen hilft beim Kennenlernen, das gilt auch bei Spielen: **World of Qin** sieht so übel aus, dass man es am liebsten gleich wieder deinstallieren möchte. Trotz Pixelbrei und Animationsstufen, die sich an drei Fingern abzählen lassen, ruckelt und zuckelt die Grafik, als wäre sie hochmodern. Die Programmierung ist unsauber, doch das Spiel selbst wird Rollenspieler trotzdem nicht loslassen, weil die Hatz nach Erfahrungspunkten zügig vorangeht: Ein bisschen gespielt, schon folgt der Stufenanstieg, der Fähigkeiten aufwertet. Wie an der Motivationskurve erkennbar, bewegt sich **World of Qin** überwiegend im oberen Mittelfeld. Spaßschübe sind selten, weil die Märsche durch die grafisch öde Wildnis zu lang dauern, die Kämpfe wegen der Automatikfunktion zu banal ausfallen. Nur die seltenen Bosskämpfe sind ohne Taktik nicht zu schaffen, der Rest plätschert gemächlich vor sich hin. (tw)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Object Software Limited
Titel vom selben Entwickler: Dragon Throne | Fate of the Dragon
Publisher: Bhv
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 20 Std. (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Sieht übel aus und ruckelt auch noch.
Sound: Teilweise nervtötende Musikstücke.
Steuerung: Fitzeliges Menü, ansonsten okay.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 350 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Nette Charakterentwicklung
+ Ausprobierspaß beim Basteln von Items
+ Ordentlich herausgearbeitete Figuren
− Unsaubere Programmierung (Spiel ruckelt)
− Bedienungs- und Übersichtsschwächen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)





ABGEHOBEN Beim Skispringen balancieren Sie den Athleten aus und springen zum richtigen Zeitpunkt ab – hoffentlich.

RUTSCHPARTIE Behalten Sie stets das Symbol am unterem Bildschirmrand im Auge. Es zeigt Ihre Kondition an.

AUFS GLATTEIS GEFÜHRT Im Eiskanal geht es schnell zur Sache. Leichte Lenkbewegnungen reichen aus, um den Bob auszurichten.

Torino 2006

Mit eingängiger Steuerung und einem Querschnitt durch die Welt des Wintersports garantiert das offizielle Spiel zur Olympiade Party-Spaß.

Das Hamburger Entwicklerstudio 49Games erweist sich zur Zeit als besonders emsig. Kaum sind die beiden Wintersporttitel **RTL Ski Springen 2006** und **Ski Alpin 2006** in den Regalen angekommen, setzt die Spieleschmiede nach. Das neue Baby hört auf den Namen **Torino 2006** und ist stolze 15 Wintersportdisziplinen schwer. Marktechnisch ist das äußerst clever, schließlich kamen die beiden zuerst genannten Titel genau rechtzeitig, um fesch verpackt unter dem Weihnachtsbaum zu landen, während **Torino 2006** kurz vor der Winterolympiade erscheint. Die vom 10. bis 26. Februar in Turin stattfindenden Olympischen Winterspiele gehen angesichts der kommenden Fußballweltmeisterschaft in Deutschland zwar bislang ein wenig unter, doch die PC-Umsetzung macht richtig Lust auf das Mega-Event. Die bunte Mischung besteht aus acht Hauptzutaten: Skifahren, Skispringen, Eisschnelllauf, Langlauf, Bobfahren, Rodeln, Biathlon und Nordische Kombination. Dank Originallizenz finden alle Veranstaltungen auch am authentischen Austragungsort statt. Das bedeutet aber auch, dass Ihnen pro Wettbewerb nur ein bis maximal zwei Skipisten, Bobbahnen oder Langlaufkurse zur Verfügung stehen. Nach einigen Meisterschaften kennt man die Parcours auswendig und Verbesserungen spielen sich nur noch im Sekundenbruchteilbereich ab. Ein wenig mehr Abwechslung hätte gut getan, schließlich sausen echte Skiprofis auch nicht andauernd denselben Hang hinab, sondern bekommen von Weltcup zu Weltcup neue Pisten vor die Nase gesetzt. Bei **Torino 2006** hingegen sind Sie gezwungen, sich auf die vorgegebenen Schauplätze zu spezialisieren. Durch das gelungene Leveldesign kann man den Weg zur Perfektion aber eben auch als besondere Herausforderung betrachten.

Feten-Kracher

Die acht genannten Hauptsportarten teilen sich in 15 Unterdisziplinen auf. Bis auf Biathlon und Langlauf geht jede Veranstaltung schnell von der Hand. Das ist wichtig, schließlich darf es bei den Mehrspielerpartien, bei denen bis zu vier PC-Athleten um Medaillen kämpfen, nicht zu langen Wartepausen kommen. **Torino 2006** ist nämlich in erster Linie für einen geselligen Schneeabend geeignet. Im Einzelspielermodus kann man zwar Übungsmeisterschaften gegen die talentierten Computergegner bestreiten, aber gegen menschliche Widersacher macht **Torino 2006** wesentlich mehr Spaß. So ist es in Einzelspielerwettkämpfen nicht möglich, die Namen der KI-Gegner zu ändern. Die neuen Freunde mit den Namen „Computer 1“ bis „Computer 7“ wollen einem nicht so recht ans Herz wachsen. Da es in **Torino 2006** keinen Internet- oder Netzwerk-Modus gibt und das Spiel nur mit Maus- und Tastatur-Steuerung funktioniert, drängen sich die Mehrspieler-Teilnehmer um einen Monitor und spielen immer dann, wenn der Nächste an die Reihe kommt – die Reise nach Jerusalem.

Medaillen-König

Eine Einzelspielerpartie mit allen Disziplinen ist in knapp 40 Minuten erledigt. Ein Vierspieler-Wettkampf stellt dagegen eine abendfüllende Sache dar. Durch die optisch ansprechende Umsetzung auf die Mattscheibe macht es Spaß, den Kontrahenten zuzugucken, wie sie sich abplagen. Dank der eingängigen und sehr innovativen Steuerung erzielen auch Neulinge sofort annehmbare Ergebnisse. Im Gegensatz zu dem üblichen Tastengehämmer à la **Winterspiele** setzt 49Games auf geschmeidige rhythmische Lenkbewegungen, wie zum Beispiel beim Slalom, oder auf strategische Kräfteeinteilung, wie beim Langlauf (nähere Informationen erhalten Sie im Extrakasten oben). Das hat den Vorteil, dass sich auch verwandte Sportarten wie Bobfahren oder Rodeln unterschiedlich anfühlen und einen eigenen Reiz besitzen. Warum an dieser Winterolympiade lediglich 24 Nationen antreten, bleibt wohl das Geheimnis der Entwickler. Zum Vergleich: Bei den realen Wettkämpfen treten mehr als dreimal so viele Länder an. Immerhin trumpft jedes Volk mit authentischer Wintergarderobe in den Nationalfarben auf. Hier wartet eine nette Überraschung auf Sie: Wenn Sie bestimmte Vorgaben erfüllen, heimsen Sie diverse Boni wie das Jamaika-Bob-Outfit ein. Doch auch ohne Sonderklamotten stehen alle Teilnehmer stets adrett am Start. Schöne Spiegeleffekte auf Visieren oder Eisflächen sorgen für eine stimmige Winteratmosphäre. Obwohl die Bewegungen hin und wieder etwas ungelenk wirken, fallen die Animationen der Bildschirmsportler überraschend realistisch aus: Beim Slalom wird elegant gewedelt, während die Eisschnellläufer scheinbar locker-lässig eine Kufe vor die andere setzen und dabei wie im realen Vorbild mit den Armen im Takt rudern. Vor allem bei den Wiederholungssequenzen erinnert **Torino 2006** stark an eine Fernsehübertragung. Hier wäre es schön, wenn man besonders gute Läufe oder Sprünge abspeichern könnte, um damit bei Freunden zu protzen. Eine solche Option gibt es aber nicht. Dafür sind Ihre Rekorde samt Namen in einer Liste verewigt. Apropos Listen: Nach Beendigung eines kompletten Wettkampfes erhalten Sie eine detaillierte Aufstellung über Ihre Stärken und Schwächen inklusive neuer Rekorde, Lieblingsdisziplin und Einstufung. Und wertvolle Tipps für die kommenden Turniere gibt es auch. (rw)

Endlich ganz einfach: die Steuerung

Bei den meisten Vertretern dieses Spiele-Genres prügelt man wie wild auf die Tastatur ein, um den Athleten zu beschleunigen. Das mag zunächst witzig sein, verliert aber schnell an Reiz. Die Entwickler von Torino 2006 haben sich deshalb ein paar clevere Ideen einfallen lassen.





1. Skispringen
Beim Anlauf halten Sie die weiße Kugel exakt in der Mitte des am Bildschirm unten eingeblendeten Bogens. Auf dem Schanzentisch springen Sie ab – es folgt die Flugphase. Während Sie gen Tal segeln, gilt es erneut, die Balance zu halten und im richtigen Moment die Landung einzuleiten.

2. Bobfahren
Während der Startphase drücken Sie rhythmisch die „Auf“-Taste, um an Fahrt zu gewinnen. Der richtige Zeitpunkt ist dann gekommen, wenn das Tastensymbol in der Mitte des Kreises ist. Während Sie durch den Eiskanal donnern, genügen leichte Lenkbewegungen, um den Bob auszutarieren.

3. Biathlon
Im Langlaufteil sehen Sie am unteren Bildschirmrand einen Kreis. Versuchen Sie, diesen stets bis zur weißen Markierung aufzufüllen. Bleiben Sie darunter, ist Ihre Läuferin zu langsam, überschreiten Sie die Grenze, geht der Athletin demnächst die Puste aus. Kurz vor den Abfahrten lohnt sich eine Sprinteinlage.



PC Games MOTIVATONSKURVE

Torino 2006

EINZELSPIELER

8 SPORTARTEN +++ 15 DISZIPLINEN +++ 3 SCHWIERIGKEITSGRADE



1 Ski-Abfahrt: Sogar für Anfänger ist es kein Problem, beim ersten Lauf unbeschadet ins Ziel zu kommen. Im Gegensatz zu 49Games' **RTL Ski Alpin** fällt diese Disziplin bei **Torino 2006** lange nicht so spieltief aus, da es nur einen Kurs und keine Einstellungsmöglichkeiten wie Kleidung oder Ausrüstung gibt. Die angenehme Steuerung vermittelt ein herrliches Schlittergefühl. Das Programm verzeiht bis zu drei Torfehler.

2 Slalom: Mit Abstand die schwierigste Ski-Disziplin. Ziel ist es, den richtigen Rhythmus zu finden und geschmeidig links rechts durch die eng gesteckten Slalomstangen zu wedeln. Wenn man den Dreh erst einmal raus hat, machen die Läufe riesigen Spaß. Auch hier dürfen Sie bis zu drei Fehler machen, ohne disqualifiziert zu werden.



3 Skispringen Großschanze: Dieser Teil ist nahezu eins zu eins von **RTL Skispringen** übernommen worden. Es kommt darauf an, dass Sie die Spielfigur beim Anlauf ausbalancieren und im entscheidenden Moment abspringen. Während des Fluges gleichen Sie Windböen aus und leiten rechtzeitig die Landung ein. Eine Super-Disziplin!



4 Eisschnelllauf 500 Meter: Die einzige Disziplin von **Torino 2006**, bei der Sie ein Weilchen möglichst schnell auf die „Links"- und „Rechts"-Taste hämmern. Nach der hektischen Startphase gilt es, den Takt des Läufers einzuhalten und punktgenau mit dem Aufsetzen der Kufen die Pfeiltaste zu drücken. Da man sehr präzise steuern muss, klebt der Blick stets auf der Geschwindigkeitsanzeige, das eigentliche Geschehen nimmt man kaum wahr. Ein Schwachpunkt von **Torino 2006**.



5 Ski-Langlauf: Hier geht es vor allem um die richtige Taktik. Am unteren Bildschirmrand finden Sie einen Kreis. Mit der „Auf"-Taste beschleunigen Sie solange, bis das Symbol bis zur weißen Markierung aufgefüllt ist. Jetzt haben Sie die optimale Geschwindigkeit erreicht. Das ausgetüftelte Steuersystem bietet genügend Freiraum für taktische Finessen. Eine hervorragende Mattscheiben-Umsetzung.

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

0 Std. – 17 Std.

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

PC-Games-Wertung: 76

Super-G: Etwas hektischer als die Abfahrtsrennen, aber mit ein wenig Übung endet jeder Lauf im Ziel. Spaßig!.

Riesenslalom: Der eng gesteckte Kurs sorgt für viel Action. Es macht Laune, die beste Linie zu finden.

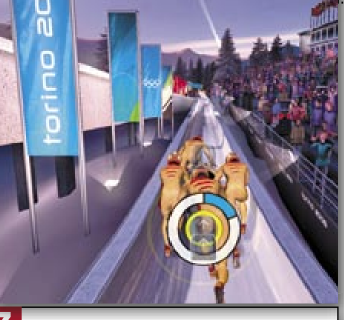
Normalschanze: Fast eine Kopie von **RTL Skispringen**; wegen der kleinen Schanze aber nicht so spannend.

1.000 Meter Eisschnelllauf: Hier lenken Sie lediglich rhythmisch links und rechts. Auf Dauer etwas schlapp.

1.500 Meter Eisschnelllauf: wegen des langen Kurses und dem eintönigen Ablauf zu langweilig.

Frauen-Bob: .Nicht so flott wie der Viererbob, aber schneller als die Rodelfraktion. Eine feine Mischung.

6 Biathlon: Wegen des schweren Gewehrs auf dem Rücken geht der Athletin schneller die Puste aus als in der normalen Ski-Langlauf-Disziplin. Wenn Sie defensiver zu Werke gehen, reicht die Kondition aber locker aus. Da Ihr Sportler auch langsamer auf Touren kommt, wirken sich Fahrfehler wesentlich heftiger auf die Gesamtzeit aus. Achten Sie darauf, nicht allzu abgehetzt am Schießstand einzutrudeln. Je höher Ihr Puls, desto unruhiger bewegt sich das Fadenkreuz. Insgesamt ein abwechslungsreicher Wettkampf mit hohem Wiederspielwert. Einziger Nachteil: Das zu schwere Schießen im Stehen.



7 Vierbob: Mit Abstand die schnellste Sportart im Spiel. Ein guter Start ist essenziell für eine Spitzenzeit. Hier gilt es, die „Auf"-Taste im richtigen Rhythmus zu drücken. Die Ego-Perspektive vermittelt ein exzellentes Geschwindigkeitsgefühl. Macht auch nach vielen Durchgängen noch Spaß.



8 Rodeln: Georg Hackls Lieblingssport findet im selben Eiskanal wie die Bob-Veranstaltung statt. Durch die geringere Geschwindigkeit wirken sich Rempler heftiger auf das Gesamtresultat aus, weshalb man noch exakter steuern muss als bei den Bobrennen. Eine gelungene Schlittenfahrt!



DOPPELPACK Die Nordische Kombination setzt sich aus den Disziplinen Skispringen und Langlauf zusammen.

9 Nordische Kombination: Bei diesem Wettkampf spielen Sie die Disziplinen Skispringen und Langlauf nacheinander. Je weiter der Sprung, desto besser der Startplatz beim Langlauf. Eine ganz hervorragender Mix, der in Mehrspielerpartien für viel Spannung sorgt. Ein würdiges Finale!

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Torino 2006
Testversion:	Testversion
Gespielte Minuten:	900 Min.
Spielzeit (Std:Min)	15:00
Verkaufspreis:	€40,-
Minuten über 6 Punkte Spielspass:	720 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspass:	Ca. €3,33

Die uns vorliegende Version ist zu 100 Prozent fertig. Im Einzelspielermodus hält die Motivation nicht lange an. Doch gegen menschliche Spieler macht **Torino 2006** Spaß – nach kurzer Zeit hat das Sportressort die gesamte PC Games-Redaktion infiziert.



TORINO 2006
CA. € 40,-
27. JANUAR 2006
USK: OHNE

PC GAMES MEINT:

„Torino 2006 ist eine willkommene Abkühlung auf heißen Partys."

Nach 13 Testläufen war sich das Sportressort einig: **Torino 2006** sticht mit den abwechslungsreichen Disziplinen und der hervorragenden Steuerung die Konkurrenz von **Winterspiele** klar aus. Obwohl das Spiel pro Disziplin mit maximal zwei Kursen aufwartet, motiviert das gelungene Streckendesign, die Bestzeit erneut zu knacken. Warum die Entwickler keinen Internet- und LAN-Modus integrierten, bleibt uns ein Rätsel. Der Spielrunde bleibt nichts anderes übrig, als sich vor einem PC zu drängen. Da man keinen Controller benutzen kann, muss man häufiger die Plätze wechseln. Besonders beeindruckend finden wir die Umsetzung von Langlauf und Biathlon. Hier kann man dank der eingängigen Steuerung sehr taktisch vorgehen, die Konkurrenz bluffen und mit plötzlichen Sprinteinlagen glänzen. Wer nicht alle Disziplinen der Reihe nach absolvieren möchte, bastelt sich eine Privat-Olympiade aus seinen Lieblingswettkämpfen zusammen. Insgesamt ein liebevoll gestalteter Titel für alle Wintersportfreunde. (rw)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 49Games
Titel vom selben Entwickler: RTL Skispringen 2006 | RTL Ski Alpin 2006
Publisher: 2k Sports
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger und Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Alle 15 Disziplinen
Zahl der Spieler: Vier Teilnehmer an einem PC
Fazit: Klasse Medaillenjagd mit Suchtpotenzial

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Dieselbe Grafik-Engine wie bei **RTL Skispringen** und **RTL Ski Alpin**.
Sound: Guter Stereosound mit witzigen Kommentarsprüchen und johlendem Publikum.
Steuerung: Nur mit Tastatur und Maus spielbar. Sehr innovatives Steuersystem.

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- Großer Spielumfang
- Sehr einsteigerfreundlich
- Spannende Mehrspielerpartien
- Wenig Kurse
- Kein Internet- oder LAN-Modus

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 76

15 Knaller für unter 15,- Euro

Sie haben alle aktuellen Action-Titel durchgespielt, sind aber durstig nach mehr? Wie wäre es denn mit Shooter-Highlights aus den vergangenen Jahren?

Unsere Suche nach Action-Spielen im Budget-Segment ergab, dass alte Spiele nicht unbedingt alt ausschauen müssen. Im Kaufhaus oder Elektronikmarkt finden sich Optik-Perlen wie Far Cry (dt.) oder Unreal Tournament 2004 – für einen Preis, an den sich Spieler mit kleinem Geldbeutel ohne Bedenken heranwagen dürfen. Auch spielerisch können scheinbar angestaubte Titel noch mit der Konkurrenz aus dem Jahr 2006 mithalten: Deus Ex 2, GTA 3 und Mafia gehören in Sachen Spieldesign noch lange nicht zum alten Eisen. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen die 15 besten Action-Spiele, die Sie für weniger als 15 Euro erwerben können (Stand: Anfang Januar 2006). Über die Reihenfolge entscheiden fünf Faktoren: die Spielqualität, die Aktivität der Spielergemeinde (Community), der Umfang samt Mehrspieleroptionen, die Technikklasse sowie die Ausstattung des Budget-Produkts. (lc)

15 XIII

Ego-Shooter | Ubisoft | Preis: € 10,-

SPIELQUALITÄT ★★★
Die Geschichte um einen Mann mit Gedächtnisverlust ist packend und nicht nur Anhängern des französischen Comics zu empfehlen.

COMMUNITY ★★
Der Schwerpunkt liegt auf dem Einzelspielerteil. Zwar existiert ein Leveleditor, allerdings gibt es nur eine Hand voll Material zum Runterladen.

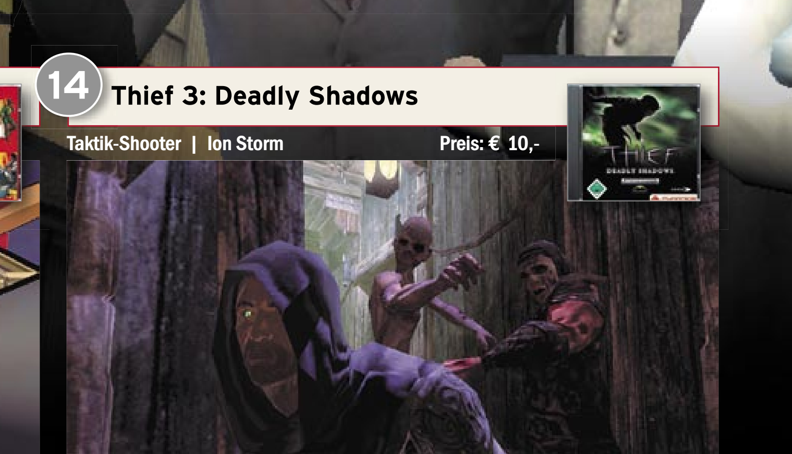
UMFANG & MEHRSPIELER ★★★
Schätzungsweise zwei Tage fesselt Sie das Abenteuer. Ein Mehrspielermodus ist zwar vorhanden, Sie finden aber kaum Mitspieler.

TECHNIKKLASSE ★★★
Die Comic-Grafik, auch Cel-Shading genannt, ist technisch nicht sonderlich anspruchsvoll, gibt dem Spiel aber den richtigen Bilderbuch-Touch.

AUSSTATTUNG ★★★
PDF-Handbuch, gewöhnliche CD-Verpackung – hohe Ansprüche sollten Sparfüchse nicht haben. Eine um 5 Euro teurere Ubisoft-Fassung gibt's übrigens auch.

14 Thief 3: Deadly Shadows

Taktik-Shooter | Ion Storm | Preis: € 10,-



SPIELQUALITÄT ★★★★
Die Mutter aller Schleich-Shooter war schon vor Sam Fisher am Start und bietet mit ihren mittelalterlichen Städten ein besonderes Flair.

COMMUNITY ★
Im Netz bekommen Sie kaum etwas. Wahrscheinlich liegt es daran, dass der Editor erst lange nach Veröffentlichung des Spiels freigegeben wurde.

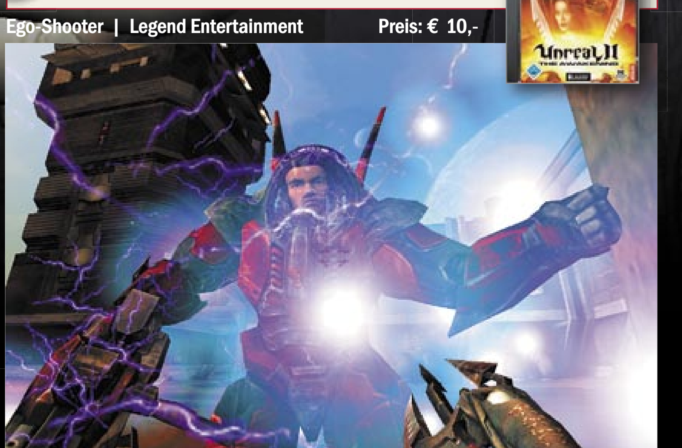
UMFANG & MEHRSPIELER ★★★★
Wenn Sie mit Meisterdieb Garrett sämtliche Anwesen gründlich durchkämmen, brauchen Sie rund 20 Stunden. Ein Mehrspielerteil fällt flach.

TECHNIKKLASSE ★★★
Die Grafik ist vor allem eins: dunkel. Darüber hinaus gibt es gute Animationen, nett gestaltete Bauwerke und brauchbare Texturen.

AUSSTATTUNG ★★★
Zwar gibt es **Thief 3** auch als teurere **Eidos Premiere Collection** in DVD-Hülle, aber das Jewel-Case ist in dieser Preislage okay.

13 Unreal 2: The Awakening

Ego-Shooter | Legend Entertainment | Preis: € 10,-



SPIELQUALITÄT ★★★
Als Weltraum-Marine John Dalton düsen Sie im Sternenkreuzer Atlantis durchs 24. Jahrhundert und nehmen es mit außerirdischen Rassen auf. Solide und linear.

COMMUNITY ★★★★
Obwohl der Sciencefiction-Shooter schon einige Jahre auf dem Buckel hat, gibt es immer noch eine große Fanbasis, die viele Maps und Mods produziert.

UMFANG & MEHRSPIELER ★★★
Viel sind die 15 Stunden nicht gerade. Dafür ist der Spielablauf abwechslungsreich und Sie können kostenlos eine Mehrspielererweiterung herunterladen.

TECHNIKKLASSE ★★★
Natürlich macht sich auch hier das Alter bemerkbar. Die Effekte und Texturen sind für heutige Maßstäbe nur noch durchschnittlich.

AUSSTATTUNG ★★★
Feines Spiel, zweckmäßige Verpackung. Frisch gebackene **Unreal**-Anhänger nehmen mit einer CD-Hülle und -Anleitung vorlieb.

12 Halo

Ego-Shooter | Bungie Software | Preis: € 15,-



SPIELQUALITÄT ★★★
In der Portierung des Konsolen-Shooters schlüpfen Sie in die Haut des Masterchiefs und bekämpfen fiese Aliens. Viel Abwechslung bietet **Halo** nicht.

COMMUNITY ★★
Diverse Maps und Mods finden sich auf einer relativ überschaubaren Anzahl von Fansites. Weltbewegendes ist nicht darunter.

UMFANG & MEHRSPIELER ★★★★
Solisten befreien die Welt in rund zwölf Stunden. Mehrspieler-Freunde haben dank des wirklich gelungenen Multiplayers über Monate Spaß.

TECHNIKKLASSE ★★★
Zum Verkaufsstart überraschten die relativ hohen Hardware-Anforderungen. Auf Konsole war die Optik sicherlich top, PC-Spieler sind jedoch Besseres gewöhnt.

AUSSTATTUNG ★★★★★
So haben wir es gern: Eine simple Preissenkung erspart der Konsolenportierung die Nachteile einer speziellen Budget-Verpackung.



11 Deus Ex: Invisible War

Ego-Shooter | Ion Storm Preis: € 15,-



SPIELQUALITÄT ★★★★
Für Anspruchsvolle: In **Deus Ex 2** schaffen Sie sich in einer weiträumigen Zukunftsumgebung ein virtuelles Alter Ego und statten es mit Nanotechnologien aus.

COMMUNITY ★★
Es gibt zwar einige Fanprojekte und Internetseiten zu **Deus Ex: Invisible War**, Modifikationen sind hingegen Mangelware.

UMFANG & MEHRSPIELER ★★★★
Ein Mehrspielermodus fehlt, dafür motiviert die gelungene Geschichte des Hauptspiels für Wochen. Hier bekommen Sie für wenig Geld viel geboten.

TECHNIKKLASSE ★★★
Heute kein Schmuckstück mehr, trotzdem kommt die futuristische Optik samt Physik-Engine von **Deus Ex: Invisible War** ordentlich daher.

AUSSTATTUNG ★★★★
Den anspruchsvollen Ego-Shooter finden Sie in zwei Ausführungen im Budget-Regal: Als Jewel-Case-Variante und als Eidos-Fassung in DVD-Hülle.



10 Soldier of Fortune 2: Double Helix

Ego-Shooter | Raven Software Preis: € 10,-



SPIELQUALITÄT ★★★★
Soldier of Fortune 2: Double Helix ist ein knallharter Ego-Shooter, in dem es den Ausbruch einer tödlichen Epidemie zu verhindern gilt.

COMMUNITY ★★★
Noch immer gibt es diverse Fanseiten und Foren, die zudem gut besucht sind. Darüber hinaus sind zahlreiche Gratis-Karten erhältlich.

UMFANG & MEHRSPIELER ★★★★
Der Einzelspielermodus dauert rund zwölf Stunden. Der Mehrspieler ist ordentlich, aber nicht mehr als eine nette Dreingabe.

TECHNIKKLASSE ★★★
Vor allem die Texturen und die Vegetation der Dschungel-Levels sind nicht mehr allzu schön. Die Pseudo-Robo-Gegner wirken einfach peinlich.

AUSSTATTUNG ★★★
Soldier of Fortune 2: Double Helix gibt es nur in einer unspektakulären CD-Verpackung ohne Handbuch.

9 Vietcong

Ego-Shooter | Pterodon Preis: € 10,-

SPIELQUALITÄT ★★★★
Auch heute noch gilt **Vietcong** als der gelungenste Vietnam-Shooter schlechthin. Realistischere Dschungelkämpfe finden Sie nirgendwo anders.

COMMUNITY ★★★★
Angeheizt durch **Vietcong 2** ist die Spielergemeinde aktiver denn je. Mods und Alternativgrafiken finden sich en masse in Internet.

UMFANG & MEHRSPIELER ★★★★
Fortgeschrittene Spieler haben den Einzelspielerpart zwar in weniger als 15 Stunden durch, der umfangreiche Mehrspielermodus tröstet darüber hinweg.

TECHNIKKLASSE ★★★
Grafik ist nicht alles: Auch der kürzlich veröffentlichte Nachfolger prahlte mehr durch eine stimmige Atmosphäre als durch eine pralle Optik.

AUSSTATTUNG ★★★
Das gewohnte Bild für die meisten 10-Euro-Titel: CD-Hülle und PDF-Handbuch sind okay, mehr gibt es aber auch nicht.

8 Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Taktik-Shooter | Ubisoft Preis: € 15,-



SPIELQUALITÄT ★★★★★
Sam Fishers schleichender Einsatz gegen den Terrorismus ist spannend bis zum Schluss und dabei einfach phänomenal präsentiert.

COMMUNITY ★★
Splinter Cell-Modifikationen gibt es zwar nicht wie Sand am Meer, aber die Unterstützung der Community ist trotzdem gerade so ausreichend.

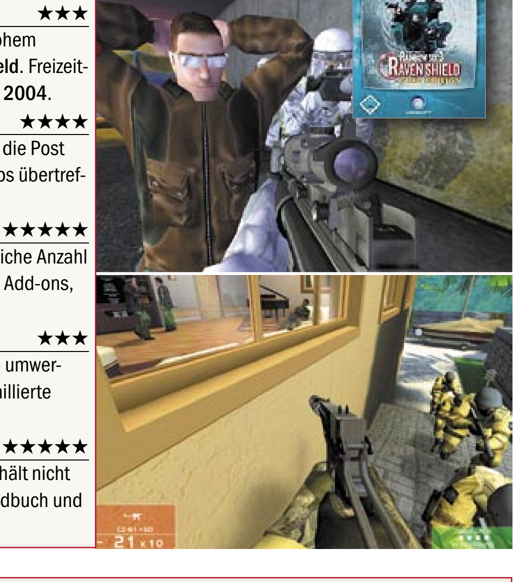
UMFANG & MEHRSPIELER ★★★★
Den Einzelspielermodus haben auch ungeübte Spieler nach 14 Stunden durch. Der Nachfolger ist der einzige Grund, mit dem genialen Mehrspielermodus aufzuhören.

TECHNIKKLASSE ★★★★
Mit schicken Texturen und wirklich eindrucksvollen Lichteffekten auch heute noch ein Augenschmaus. Die Hardware-Anforderungen sind human.

AUSSTATTUNG ★★★★
Wie alle Titel der „Ubisoft Exclusive"-Reihe kommt **Splinter Cell 2** zwar im DVD-Gewand daher, ein Handbuch bekommt der Käufer aber nicht.

7 Raven Shield

Taktik-Shooter | Red Storm Preis: € 15,-



SPIELQUALITÄT ★★★
Wer auf taktisch anspruchsvolle Ego-Shooter steht, greift trotz hohem Schwierigkeitsgrad zur Einsatzkommando-Simulation **Raven Shield**. Freizeitrambos holen sich lieber simplere Action wie **Unreal Tournament 2004**.

COMMUNITY ★★★★
Vor allem in Sachen selbst kreierte Karten geht bei **Raven Shield** die Post ab. Zahlreiche Gratis-Karten, die teilweise sogar die Original-Maps übertreffen, gibt es auf diversen Fanseiten.

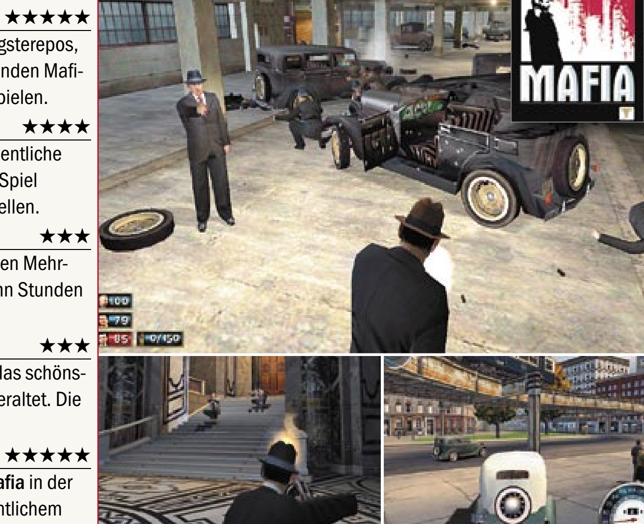
UMFANG & MEHRSPIELER ★★★★★
Der Mehrspielermodus macht richtig Laune und bietet eine stattliche Anzahl verschiedener Modi. Diese Edition beinhaltet übrigens sämtliche Add-ons, was auch Solisten viele Stunden Spannung garantiert.

TECHNIKKLASSE ★★★
Schon bei seiner Veröffentlichung sah **Raven Shield** nicht gerade umwerfend aus. Ein nettes Physikmodell und abwechslungsreiche, detaillierte Schauplätze verdienen dennoch Lob.

AUSSTATTUNG ★★★★★
Die umfangreiche Gold-Edition der „Ubisoft Exclusive"-Reihe enthält nicht nur das Erweiterungs-Pack **Athena Sword**, sondern auch ein Handbuch und eine schöne Verpackung. Dafür gibt es die volle Punktzahl!

6 Mafia

Action-Adventure | Illusion Softworks Preis: € 7,-



SPIELQUALITÄT ★★★★★
Auch nach über zwei Jahren gehört das Gangsterepos, in dem Sie in den 30er-Jahren den anstrebenden Mafioso Tommy spielen, zu den besten Action-Spielen.

COMMUNITY ★★★★
Kaum zu glauben: Für **Mafia** gibt es eine ordentliche Zahl von Gratissoftware. Von Mods, die das Spiel unkrempeln, bis hin zu neuen Fahrzeugmodellen.

UMFANG & MEHRSPIELER ★★★
Nach rund zehn Stunden ist Feierabend. Einen Mehrspielermodus gibt es nicht. Während der zehn Stunden langweilen Sie sich aber keine Sekunde.

TECHNIKKLASSE ★★★
Nach über drei Jahren ist **Mafia** nicht mehr das schönste Spiel, Texturen und Animationen wirken veraltet. Die Konkurrenz bietet in der Hinsicht mehr.

AUSSTATTUNG ★★★★★
Unüblich für ein Spiel dieser Preislage ist **Mafia** in der gewohnten DVD-Hülle verpackt – samt ordentlichem Handbuch. 7 Euro – was für ein Schnäppchen!

5 Operation Flashpoint

Taktik-Shooter | Bohemia Interactive Preis: € 15,-





SPIELQUALITÄT ★★★★★
Nach wie vor ist **Operation Flashpoint** eines der authentischsten Militärspiele. Zusätzlich zum Einsatz als Infanterist dürfen Sie sogar Panzer, Kampfhubschrauber und viele andere Fahrzeuge steuern.

COMMUNITY ★★★★★
Es gibt unzählige zusätzliche Einzel- und Mehrspielermissionen, Erweiterungen, Grafik-Updates und Mods. Die Szene ist trotz des hohen Alters des osteuropäischen Ego-Shooters immer noch aktiv. Richtig so!

UMFANG & MEHRSPIELER ★★★★
Mit den drei Einzelspielerkampagnen, die allesamt zur Zeit des Kalten Krieges spielen, sind Sie lange beschäftigt. Mehrspieler-Anhänger freuen sich über den netten Multiplayer.

TECHNIKKLASSE ★★
Die Grafik wurde im Laufe der Jahre mithilfe von Patches überarbeitet. Die riesigen Außenareale bieten spielerische Freiheit und die zahlreichen Fahrzeuge sind detailliert. Lediglich Texturen und Animationen sind mau.

AUSSTATTUNG ★★★★★
Wie man es von einer „Game of the Year"-Edition erwartet, ist in dieser günstigen Fassung alles drin, was ein Spieler braucht: die neuste Version des Hauptspiels und die Erweiterungen **Red Hammer** und **Resistance**.

4 Max Payne 2

Action-Adventure | Remedy Preis: € 10,-



SPIELQUALITÄT ★★★★★

In **Max Payne 2** wirkt der Held reifer und cooler. Mit der grandiosen Bullet-Time-Funktion schießen Sie sich in Zeitlupe durch die feine Film-noir-Geschichte.

COMMUNITY ★★★★★

Ein großes Lob verdient die fleißige Spielergemeinde, die **Max Payne 2** mit tollen Maps und Modifikationen am Leben hält.

UMFANG & MEHRSPIELER ★★★

Die spannungsgeladene Hintergrundgeschichte ist nach nicht mal zehn Stunden durch. Für Action-Profis mag dies vielleicht etwas wenig sein.

TECHNIKKLASSE ★★★★

Detaillierte Umgebungen, hübsch gestaltete Charaktere und gelungene Effekte machen Max' Leidensweg auch heute noch ansehnlich.

AUSSTATTUNG ★★★★★

Schön: Bei **Max Payne 2** wird nicht gespart. Dem düsteren Action-Hammer ist eine vollwertige DVD-Packung verpasst worden.

3 Unreal Tournament 2004

Multiplayer-Shooter | Epic Games Preis: € 10,-



SPIELQUALITÄT ★★★★★

Dank eines flotten Spielverlaufs, vielen Spielmodi und detaillierter Optik bleibt **UT 2004** bis heute die Mehrspieler-Referenz im Sciencefiction-Szenario.

COMMUNITY ★★★★★

Sehr aktive Gemeinde mit Turnieren und Ligen. Dazu findet man unzählige Mods, Maps und Skins, die für Abwechslung sorgen.

UMFANG & MEHRSPIELER ★★★★

Eine echte Kampagne gibt's nicht, Sie können lediglich gegen Bots im Turnier antreten. Sechs Mehrspielermodi und 95 Karten sind sehr umfangreich.

TECHNIKKLASSE ★★★★

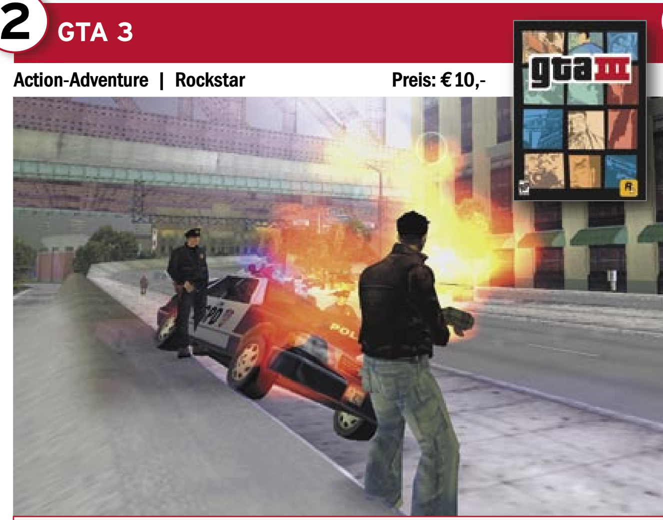
Dank **Unreal Warfare**-Engine bietet **UT 2004** rasante Grafik, die nicht allzu viel Leistung benötigt, aber trotzdem überdurchschnittlich gut aussieht.

AUSSTATTUNG ★★★★

Der „Best of Atari"-Edition des Mehrspielerhits aus dem Hause Epic Games spendierte man zumindest eine DVD-Hülle.

2 GTA 3

Action-Adventure | Rockstar Preis: € 10,-



SPIELQUALITÄT ★★★★★

Sie begeben sich als Gangster in die fiktive Metropole Liberty City. Die spielerische Freiheit und abwechslungsreiche Missionen machen den Reiz dieses Titels aus.

COMMUNITY ★★★★★

Auf unzähligen Fanseiten finden Sie massig Modifikationen, Skins und Zusatzprogramme zu dem grandiosen Verbrecher-Titel.

UMFANG & MEHRSPIELER ★★★★★

In Sachen Spieldauer kann **GTA 3** richtig punkten. Sie sind locker 100 Stunden beschäftigt, wenn Sie wirklich alles rausholen möchten.

TECHNIKKLASSE ★★★

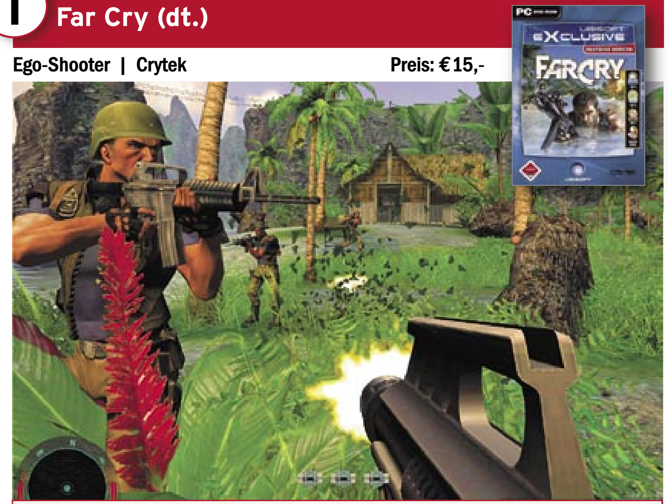
Sieht immer noch ganz ordentlich aus, kann aber mit **GTA San Andreas** in keiner Weise mithalten. Detailgrad und Effektvielfalt lassen zu wünschen übrig.

AUSSTATTUNG ★★★★

Vorbildlich: Zwar ist das Spiel selbst nur in einer CD-Hülle eingepackt, jedoch spendierte man **GTA 3** eine schöne große Pappschachtel.

1 Far Cry (dt.)

Ego-Shooter | Crytek Preis: € 15,-



SPIELQUALITÄT ★★★★★

Bootsverleiher Jack Carver begibt sich auf ein Inselparadies und trifft dabei auf skrupellose Söldner und Monster. Packender Spielverlauf mit überragender KI.

COMMUNITY ★★★★

Sie finden viele Mehrspielerkarten und ein paar gute Mods, allerdings kaum etwas zum Einzelspielerpart. Man kann ja auch nicht alles haben.

UMFANG & MEHRSPIELER ★★★★★

20 Stunden sind Sie allein unterwegs. Im Mehrspieler gibt es sechs Karten, drei Charakterklassen und verschiedene Spielmodi. Fein!

TECHNIKKLASSE ★★★★★

Far Cry (dt.) spielt heute noch in der ersten Liga. Aktuelle Patches versprechen sogar mehr Details, 64-Bit-Unterstützung und HDR mit Kantenglättung.

AUSSTATTUNG ★★★★

DVD-Hülle mit sehr hübsch bedruckter DVD. Allerdings liegt das Handbuch nur als pdf-Datei bei und das Packungsdesign ist nicht jedermanns Geschmack.



KRASS.
MEHR. ACTION.
BESORGT'S EUCH!
PC ACTION
DVD XXL 8 GByte
2 VOLL VERSIONEN
WELTPREMIERE: ERSTE BILDER, ALLE INFOS, VIDEO AUF DVD!
MEDAL OF HONOR 3 AIRBORNE
3/2006 FEBRUAR € 4,99
EXTRAS AUF DVD
ÜBER 1,5 GBYTE MAPS & MODS!
STAR WARS EMPIRE AT WAR
SIE WOLLTEN ALLES. SIE BEKOMMEN NOCH VIEL MEHR. MEHR ACTION-GAMES. MEHR UND LÄNGERE SPIELBERICHTE. MEHR SPIELERFORUM. MEHR KRASSE SPRÜCHE.
MEHR PC ACTION GIBT'S JETZT AM KIOSK.
JETZT NEU
MIT NOCH MEHR ACTION FÜR NUR
€ 4,99
NOCH MEHR KRASSE ACTION GIBT'S UNTER WWW.PCACTION.DE/AEKTSCHNMAEN

Battle of Britain 2: Wings of Victory



SCHNUCKELIG Wie das Cockpit überzeugt das Flugzeug auch außen.

DIE JAGD BEGINNT Deutsche Bomber sind im Anflug auf London.



Bereits Anfang 2001 testeten wir **Rowan's Battle of Britain**, in Deutschland **Adlertag: Die Luftschlacht um England** genannt. Der zweite Teil ist aber nicht wirklich ein Nachfolger, vielmehr wurde der Titel mit besserer Grafik versehen. Sie können im Schnelleinsatz historische Missionen nachspielen oder eine weniger spannende Trainingsmission absolvieren. Das Kernstück von **Battle of Britain 2** bildet die dynamisch laufende Kampagne. Bei dieser bereiten Sie entweder die Okkupation Englands mit der Luftwaffe vor, oder agieren mit der RAF auf der Gegenseite. Einen Großteil der Zeit sind Sie mit planungstechnischen Entscheidungen auf einer Europakarte beschäftigt, die eine Fülle an Optionen und Entscheidungsmöglichkeiten bietet. Interessierte Fliegerasse sollten demnach einer guten Portion Strategie nicht abgeneigt sein. Sie kümmern sich um alles, was die Luftflotte betrifft: von der lückenlosen Treibstoffversorgung bis hin zu den richtigen Produktionsanlagen, die Sie genehmigen. Sollte einer der Verbände auf Widersacher stoßen, können Sie sich auf Wunsch selbst am Steuerknüppel einer Hurricane, Spitfire, Messerschmitt Me-109, Heinkel He111 oder Ju-88 versuchen oder ein Bordgeschütz einer Dornier Do17 bemannen. Was Sie dann zu Gesicht bekommen, erfreut sicherlich Ihr Auge: schöne Cockpits mit recht akkuraten Instrumenten und gut gelungene Flugzeugmodelle. Die Bodendetails sind dagegen nur aus der Distanz schick. Zwar ist es für Fluganfänger mitunter verwirrend, überhaupt einen Feind auszumachen, aber dafür lässt sich die Flugphysik vom simplen Arcade-Modus bis zur anspruchsvollen, überzeugenden Simulation anpassen. Was für eine dauerhafte Motivation fehlt, ist eine Fliegerkarriere oder Ähnliches. (as)

GMX-MEDIA | 8. NOVEMBER 2005 | USK 16 | CA. € 30,- **70**

Piraten in der Tortuga Bay



TRÜGERISCH Das Spiel sieht lustiger aus, als es in Wirklichkeit ist.

Lustig ist das Piratenleben! In diesem Spiel aber nicht so richtig. In **Piraten in der Tortuga Bay** steuern Sie je nach Mission entweder ein Schiff oder einen Piraten. So eiern Sie in den ersten drei Levels über den Ozean und ballern andere Schüsseln zu Kaminholz. Steuerungstechnisch eine Katastrophe, grafisch ebenso. Ati-Karten-Besitzer sind im Vorteil, weil sie eine nettere Wasserdarstellung genießen. Später sind Sie zu Fuß unterwegs, hacken mit dem Schwert auf immer gleich aussehende Feinde ein und sammeln diverse Bonusgegenstände auf. Zwölf Levels bietet das Spiel. Für faire 5 Euro darf man natürlich nicht all zu viel Spaß erwarten. (ai)

MEDIA VG MBH | 21.11.2003 | USK 12 | CA. € 5,- **31**

Mission DDR



OSSI OSTBORN War das Leben in der DDR wirklich so schlimm?

Dass es in der DDR relativ bemitleidenswert zuging, ist ja kein Geheimnis mehr. Was im Spiel **Mission DDR** aber als Alltag des Paule Pummelmann präsentiert wird, treibt uns ob der geballten Trostlosigkeit die Tränen in die Augen. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, durch billig aussehende 2D-Umgebungen zu spazieren und Früchte einzusammeln. Zwischendrin tauchen noch Bonusgegenstände und Luxusgüter auf, die es ebenfalls einzusacken gilt – quasi **Pac Man** im real existierenden Sozialismus. Grafik und Sound sind ein Witz, die ewig gleiche Spielmechanik sowieso. Auch Motivationshilfen, wie etwa eine Online-Rangliste, holen die Eisen nicht mehr aus dem Feuer. (ai)

CERASUS-MEDIA | 01.12.2005 | USK 6 | CA. € 4,- **8**

SAGENHAFT...

... sparen! Holen Sie sich jetzt das Miniabo von **PC GAMES** - 3 Ausgaben plus der exklusive Game-Girl-Kalender-2006 oder das aktuelle WoW-Sonderheft für nur 9,90 Euro!

33% SPAREN + GRATIS-EXTRA!

Game-Girls-Kalender Monat Januar

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC GAMES mit DVD + Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:
(Bitte nur eines ankreuzen. Lieferung solange Vorrat reicht.)

- ☐ **Game Girl Kalender 2006** (Art.-Nr.: 002834)
- ☐ **Sonderheft World-of-Warcraft 01-06** (Art.-Nr.: 002553)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____________

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ____________

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 17

Zootrix

TIERISCH Gleich ist es soweit und der Koala ist komplett zu sehen.

Für kleine Kinder ist **Zootrix** das Eldorado. Endlich ein Spiel ohne Gewalt, ohne unlösbare Missionsziele und ohne den Hunger nach einer neuen Grafikkarte. Allerdings auch ohne nennenswerte Innovationen. **Zootrix** stellt bloß eine weitere Variante des unverwüstlichen **Tetris**-Spielprinzips dar. Der Spieler ordnet von oben nach unten fallende, bunte Klötzchen. Füllen Sie dadurch eine ganze Reihe, verschwindet die vom Bildschirm und rechts erscheint ein Teil eines Tieres. Zwölf Levels, sprich Tiere, gibt es, die erreichten Punktzahlen lassen sich im Internet hochladen. Die nervtötende Fahrstuhlmusik lässt sich zum Glück abschalten. Langzeitmotivation bietet das Spiel kaum. (jo)

MEDIA VERLAGSGES. | 15.12. 2005 | USK OHNE | CA. € 3,- **36**

Magic Mahjongg



KUNTERBUNT Die Grafik des Spiels macht nicht viel her, Magic Mahjongg eignet sich aber gut als Knobelspiel für Kinder.

Für einen Downloadpreis von einem knappen Euro erhalten Sie ein buntes Mahjongg mit Märchenmotiven. Spieltexte lassen sich in fünf Sprachen darstellen: Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch, Italienisch. **Magic Mahjongg** enthält eine Kampagne, bestehend aus acht Missionen, und ein freies Spiel, das Ihnen 20 Spielfelder zur Auswahl stellt. Jedes Feld besteht aus maximal 144 Spielsteinen und bildet zusammengesetzt eine dreidimensionale Figur mit Motiven aus weltbekannten Märchen wie **Der Froschkönig**. Um mit möglichst vielen Punkten zu gewinnen, räumen Sie das Spielbrett in kürzester Zeit nach den Mahjongg-Regeln. Sind die nicht geläufig, hilft das Handbuch. (sw)

MEDIA VERLAGSGESELLSCHAFT | MAI 2004 | USK OHNE | CA. € 1,- (DOWNLOAD) **40**

The Boss - La Cosa Nostra



ARMUTSZEUGNIS Was soll man zu dieser Grafik noch groß sagen? Aber für einen Euro kann man eben auch nicht mehr erwarten.

BLUTIG Die Gefechte zwischen den Clans laufen in Echtzeit ab. Das Ganze ist lediglich ein wildes Geballere ohne taktische Möglichkeiten.

Liebevoll gestaltete Innenstädte verspricht die Produktbeschreibung von **The Boss - La Cosa Nostra**, einer Gangster-Wirtschaftssimulation, die vom Stil her an Klassiker wie **Gangsters** angelehnt ist. Als frisch in New York eingewanderter Sizilianer namens Nick Palermo beginnen Sie das Spiel in den turbulenten Goldenen Zwanzigern. Zu passender, aber nach kurzer Zeit nervender Musik erstellen Sie sich einen Spielcharakter, der sich wie in einem Rollenspiel weiterentwickelt. Fünf Attribute – Stärke, Intelligenz, Resistenz, Charisma und Tempo – stehen zur Verfügung. Ihr Ziel besteht darin, vom anfänglichen Handlanger für den örtlichen Familienboss zum Paten aufzusteigen. Sie treiben Schutzgelder ein, heuern neue Schläger und Geldeintreiber ein, errichten Bars, Restaurants und Casinos. Natürlich gibt es auch ordentlich Stress mit feindlichen Clans und der Polizei. Die Spielelemente sind gar nicht mal schlecht, allerdings ist die technische Umsetzung absolut misslungen. Eine Grafik, die schlechter nicht sein kann, und eine fummelige Figurensteuerung. Die Kämpfe geraten in der Regel zum hektischen Herumgeklicke, von Strategie und Taktik keine Spur. Das beste sind noch die gesprochenen Dialoge in den Zwischensequenzen, die man sich aber besser mit geschlossenen Augen lediglich anhört. Skurril: Auf der Webseite www.mybestgames.de erhalten Sie **The Boss** für gerade mal 99 Cent zum Download. Wer keine Internetverbindung nutzen kann, legt dagegen satte 19,95 Euro auf den Tisch. (sw)

MEDIA VERLAGSGESELLSCHAFT | APRIL 2004 | USK 12 | CA. € 1,- (DOWNLOAD) **32**

Winter Spiele

UNGELENK(T) Auf Haltung und Landung haben Sie kaum Einfluss.

Neben **Torino 2006** kämpft auch ein Titel mit dem unmissverständlichen Namen **Winter Spiele** um die Gunst der PC-Sportler – hat dabei aber genau so schlechte Chancen wie ein Jamaikaner auf die Goldmedaille beim Abfahrtslauf. Dies liegt nicht etwa an der fehlerhaft-ruckeligen und mit unschönen Grafiktapeten ausgestatteten 3D-Optik oder den immerhin sieben Sportarten, sondern an der witzlosen Steuerung. Ob Bobfahren oder Biathlon: Sie lenken Ihren Protagonisten nie selbst. Stattdessen drücken Sie wie bei einem Tanzmattenspiel aufblinkende Pfeiltasten, während Ihr Sportler im Hintergrund wenig beeindruckt über den Monitor wackelt. Besser: Finger weg! (cs)

RONDOMEDIA | 15.12.2005 | USK OHNE | CA. € 30,- **28**

Super Stunt Spectacular



WENIG ANSEHNLICH Die detailarme Grafik ist eine einzige Enttäuschung.

Was haben ein professioneller Stuntman und Käufer dieses Titels gemein? Beide brauchen Nerven aus Stahl und eine Menge Mut. Denn das, was einem **Super Stunt Spectacular** für immerhin 25,- Euro serviert, ist der doppelte Schlüsselbeinbruch in Bit und Byte. Mit Muscle-Cars, Trucks, Schulbussen oder Motorrädern hüpfen Sie unter Zeitdruck Punkte sammelnd über Rampen oder durch brennende Fässer – so die Theorie. In der Praxis kämpfen Sie mit einem völlig rutschigen Fahrmodell und einer ungenauen Steuerung, die einen nach spätestens zehn Minuten die Deinstallation starten lässt. Und die veraltete Grafik ist noch peinlicher als Sarah Connors Nationalhymnen-Versinger. (cs)

FROGSTER | 15.12.2005 | USK OHNE | CA. € 25,- **39**



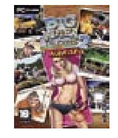


BRUMMI-BUDE Nicht schön, aber authentisch: die Cockpit-Perspektive.



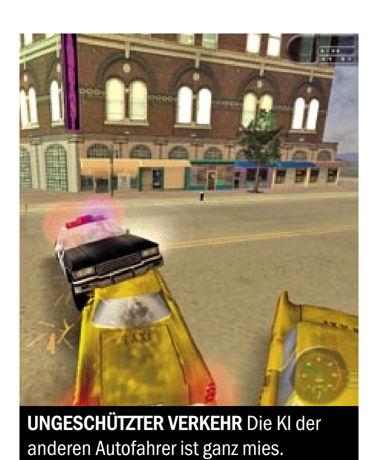
FRAU AM STEUER Bobbie Sue nimmt mit ihrem Truck die Polizei aufs Horn.

Big Mutha Truckers 2

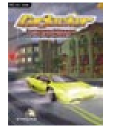


Das verrückte LKW-Rennspiel **Big Mutha Truckers** geht in die zweite Runde – und hat dabei ganz vergessen, sein drei Jahre altes und schon damals nicht sonderlich hübsches Grafikkleid abzustreifen. Kantige Bäume und Häuser, pixelige Fahrzeuge und eine detailarme Spielwelt sind 2006 ähnlich appetitlich wie eine Fernfahrer-Achselhöhle im Hochsommer. Fans des ersten Teils mag das wenig stören, denn am schrägen und mit derbem Südstaaten-Humor gespickten Spielkonzept hat sich wie am coolen Radio-Soundtrack nichts geändert. Neben der drallen Blondine Bobbie Sue sind auch die bekloppten Brüder Earl, Cletus und Rawkus sowie zwei Bonus-Charaktere mit am Start. Die abgedrehte Story: Ma Jackson sitzt nach über 8.000 Verkehrsverstößen im Knast und Sie sollen Ihre PC-Mutti befreien. Dazu heizen Sie unter Zeitdruck in wuchtigen LKWs kreuz und quer durch die riesige Spielwelt, um sechs Geschworene aufzugabeln, die Ma Jackson vor Gericht freisprechen sollen. Kurzweilige Verfolgungsjagden mit der Polizei sind bei den temporeichen Fahrten wie Übergriffe diverser Motorradgangs noch immer an der Tagesordnung. Der Schwierigkeitsgrad ist herausfordernd und der Spielverlauf durchweg abwechslungsreich, wenngleich die mäßige Steuerung und das übertrieben einfache Fahrmodell anspruchsvolle Rennspieler ähnlich begeistern dürfte wie Johnny Hills Brummi-Ballade „Ruf Teddybär eins-vier" in der Endlosschleife. (cs)

EMPIRE | 27. JANUAR 2006 | USK 12 | CA. € 20,- **66**

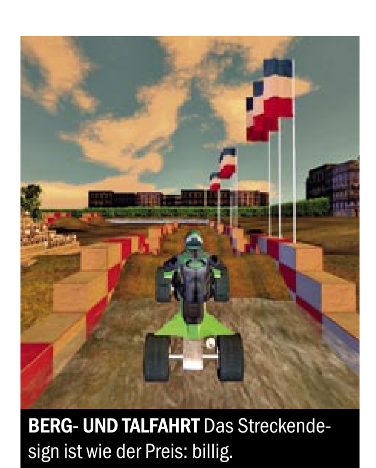

UNGESCHÜTZTER VERKEHR Die KI der anderen Autofahrer ist ganz mies.

Car Jacker

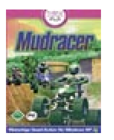


Ein ganz besonders übler **GTA**-Abklatsch steht seit wenigen Tagen mit **Car Jacker** in den Läden. Grafisch gar nicht mal ganz so fürchterlich, sorgt eine strunzdoofe KI für den spielerischen Totalschaden. Worum es überhaupt geht, ist schnell erzählt: Sie knacken Autos und chauffieren anschließend Passanten und Ganoven von A nach B. Dabei dürfen Sie sich nur nicht von der Polizei erwischen lassen, was gottlob gar kein Problem ist. Die Ordnungshüter fahren in ihren Streifenwagen nämlich mit Vorliebe ungebremst gegen Wände oder rennen zu Fuß einfach in den Gegenverkehr. Schwacher Trost: Bereits nach einem halben Tag sind die zehn Missionen erledigt. (cs)

MODERN GAMES | 4. JANUAR 2006 | USK 16 | CA. € 25,- **31**


BERG- UND TALFAHRT Das Streckendesign ist wie der Preis: billig.

ATV Mudracer



Gerade einmal 10 Euro kostet das „Drecksschleuder-Rennen" von Purple Hills, bei dem Sie mit leistungsstarken Quads über schlammige Pisten rutschen. Die Steuerung des Arcade-Renners ist genauso kinderleicht wie der Schwierigkeitsgrad. Es dauert keine drei Stunden, bis Sie im Karrieremodus alles gewonnen und freigeschaltet haben. Was nicht weiter schlimm ist, denn am meisten Spaß bringt **ATV Mudracer** ohnehin als kurzweilige Netzwerk-Schlammschlacht gegen Freunde. Schade: Obwohl Sie im Spielverlauf diverse Quads fahren, lenken sich alle gleich. Die Grafik ist wenig detailreich und technisch veraltet, für ein Spiel dieser Preisklasse aber gerade noch akzeptabel. (cs)

PURPLE HILLS | 4. JANUAR 2006 | USK 12 | CA. € 10,- **52**





Budget

ACTION-ADVENTURE

Catwoman

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 09/04

Spiele zu Filmen sind meistens schlechter als die Kinovorlagen. Bei **Catwoman** ist es mal umgekehrt. Der Film ist grottenschlecht, das Spiel immerhin mittelmäßig. Sie hopsen als Katzenfrau durch die Gegend, klatschen Kriminelle am laufenden Band und ärgern sich über die miese Kamera und die damit verbundenen Bildschirmtode. (ai)

EA | 16.02.2006 | USK AB 12 JAHREN **64**

FLUGSIMULATION



Combat Flight Simulator 2

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 03/01

Microsofts Dogfight-Simulation kassierte 2001 eine Spielspaßwertung von 86%. Seither hat der Zahn der Zeit kräftig an **Combat Flight Simulator 2** genagt, bei dem Sie den Luftkrieg zwischen der japanischen Marine und der U.S. Navy von 1941-45 nachspielen. Die Authentizität der Flugzeuge ist nach wie vor beeindruckend, Schalter und Anzeigen funktionieren wie in den realen Vorbildern. (ai)

RONDOMEDIA | 20.01.2006 | USK AB 12 JAHREN **62**

ACTION-ADVENTURE



Freedom Fighters

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 10/03

Die Russen gewinnen den Kalten Krieg, vereinen Europa unter kommunistischer Flagge und fallen im 21. Jahrhundert in den USA ein. Sie sind Klempner Chris Walker, der den US-Rebellen zum Sieg gegen die Roten verhelfen soll. Aus der Verfolgerperspektive ballern Sie sich durch Gebäude und Straßen. Gute Taten steigern Ihren Charisma-Level – je höher der ist, desto mehr Mitstreiter scharen sich um Sie. (ai)

EA | 16.02.2006 | USK AB 16 JAHREN **79**

RENNSPIEL



Trackmania Extended Version

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 06/04

Bei der witzigen Kombination aus Renn- und Knobelspiel heizen Sie über abwechslungsreiche Rundkurse im Stil von **Bleifuß Fun**, lösen knifflige Rätsel und stampfen spektakuläre Rennstrecken aus dem Boden. Wer nur Gas geben möchte, kann sich in mehr als 50 Einzelrennen gegen bis zu drei Computergegner austoben. Genial: der Puzzle-Modus, bei dem Sie im mitgelieferten Editor unfertige Strecken mit einer begrenzten Anzahl von Bauteilen fertig stellen. Die **Extended Version** sieht dank der verwendeten Grafik-Engine des Nachfolgers **Trackmania Sunrise** nicht nur um Längen besser aus, sondern bietet auch zwei neue Spielmodi (Plattform, Stunt), mehr Blöcke für den Baukasten, eine Lackierwerkstatt sowie eine Soundtrack-CD. Top: der Mehrspielermodus. (cs)

DEEP SILVER | 12.12.2005 | USK OHNE **76**

Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

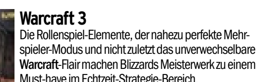
vorgestellt von Dirk Gooding



Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist ab sofort auch der Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet die schönsten Massenkämpfe des Genres.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- **91**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have im Echtzeit-Strategie-Bereich.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. €15,- **90**



Earth 2160
Mit **Earth 2160** bekommen Echtzeitstrategen vier unterschiedliche Kampagnen und damit wochenlangen Spielspaß in Bombastgrafik geboten. Lediglich der Mehrspieler-Modus ist derzeit instabil.
Ausgabe: 07/05 | Zuxxez | ca. € 45,- **90**



Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | ca. € 50,- **89**



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf, Bedienung und die immer noch ansehnliche Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 10,- **87**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Stefan Weiß



Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 10,- **89**



The Movies
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | ca. € 60,- **86**



Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 40,- **86**



Black & White 2
Als guter oder böser Gott lenken Sie die Geschicke Ihres Volkes. Das Städtebauen ist klasse, der Echtzeit-Strategiepart weniger. Dafür dürfen Sie wieder eine von vier witzigen Kreaturen großziehen.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 47,- **85**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

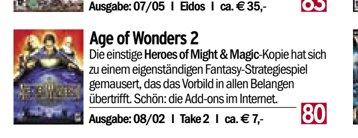
vorgestellt von Oliver Haake

Civilization 4
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | ca. € 50,- **90**

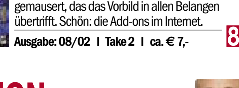
Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspieler-Modus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 10,- **85**

Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | ca. € 29,- **84**

Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | ca. € 35,- **83**



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 7,- **80**



STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Andreas Bertits

Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menü-Design sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Viel realistischer: das hübsche 3D-Spiel.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 42,- **91**

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 20,- **89**

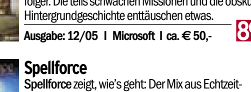
Fußball Manager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten, sehenswerten 3D-Szenen und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich.
Ausgabe: 11/04 | EA | ca. € 45,- **88**

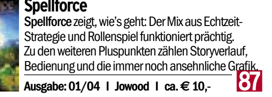
X3: Reunion
Die Neuauflage des Genremixes ist actionlastiger, dennoch spielt der Handel nach wie vor die größte Rolle, wenn Sie im **X**-Universum erfolgreich sein wollen. Vorsicht: extreme Hardware-Anforderungen!
Ausgabe: 01/06 | Deep Silver | ca. € 45,- **80**

Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | ca. € 40,- **80**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Oliver Haake



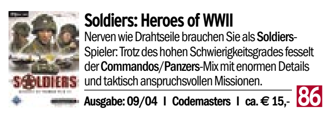




Codename: Panzers - Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeitgefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Underdover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | ca. € 30,- **89**



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.
Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 15,- **88**



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos**/**Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | ca. € 15,- **86**



Freedom Force vs. The Third Reich
Dass Echtzeit-Taktik und Comic-Ambiente harmonieren können, beweist der famose Nachfolger von **Freedom Force**: 24 intelligent ausgearbeitete Superhelden treten gegen abgedrehte Nazibösewichte an.
Ausgabe: 06/05 | Dtp | ca. € 20,- **85**



Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!
Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 10,- **85**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Lukasz Ciszewski

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | ca. € 35,- **94**

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 15,- **92**

Call of Duty 2
Dichte Atmosphäre, bombastische Optik – ganz klar der beste Shooter vor der Kulisse des Zweiten Weltkriegs. Mit acht bis zehn Stunden Spielzeit ein kurzes, aber intensives Ballervergnügen.
Ausgabe: 01/06 | Activision | ca. € 50,- **91**

Quake 4 (dt.)
Als Matthew Kane bekämpfen Sie das hinterhältige Volk der Stroggs. Die spannende Hintergrundgeschichte sorgt für ein tolles Einzelspielererlebnis, doch auch im Mehrspieler-Modus geht mächtig die Post ab.
Ausgabe: 12/05 | Activision | ca. € 50,- **88**



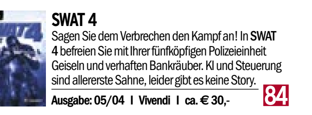
F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | ca. € 43,- **87**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Harald Fränkel

Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 13,- **88**

Splinter Cell: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | ca. € 30,- **86**



SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, leider gibt es keine Story.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | ca. € 30,- **84**



Star Wars: Republic Commando
Taktik-Shooter müssen nicht zwangsläufig kompliziert sein: **Republic Commando** wartet mit einer intuitiven Steuerung und sehr guter Team-KI auf. Dafür bleibt die Abwechslung auf der Strecke.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 24,- **83**

Brothers in Arms: Earned in Blood
Der Nachfolger zu **Road to Hill 30 bietet nicht viel Neues**, jedoch ist die KI einen Tick besser und die Grafik schöner. Die gelungene Atmosphäre lohnt für Anhänger des Genres dennoch einen Kauf.
Ausgabe: 12/05 | Ubisoft | ca. € 40,- **80**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Ansgar Steidle

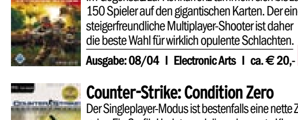


Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | ca. € 39,- **91**



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 15,- **89**

Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detailverbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 20,- **88**



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 20,- **85**



Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das Beste: Der Multiplayer-Part ist abwärtskompatibel.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 15,- **85**

ACTION – ACTION-ADVENTURES

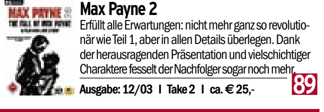
vorgestellt von Ahmet Iscitürk



Grand Theft Auto: San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt sogar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | ca. € 40,- **93**



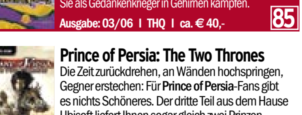
Grand Theft Auto: Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 28,- **91**



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 25,- **89**

Psychonauts
NEUZUGANG

Das neueste Werk von **Grim Fandango**-Schöpfer Tim Schafer begeistert durch ironische Dialoge und grandios herausgearbeitete Charaktere. Abgedrehte Story, in der Sie als Gedankenkrieger in Gehirnen kämpfen.
Ausgabe: 03/06 | THQ | ca. € 40,- **85**



Prince of Persia: The Two Thrones
Die Zeit zurückdrehen, an Wänden hochspringen, Gegner erstechen: Für **Prince of Persia**-Fans gibt es nichts Schöneres. Der dritte Teil aus dem Hause Ubisoft liefert Ihnen sogar gleich zwei Prinzen.
Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | ca. € 45,- **85**

ACTION – SCI-FI-ACTION

vorgestellt von Joachim Hesse

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 15,- **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 5,- **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 7,- **84**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 4,- **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 2,- **80**

ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Benjamin Bezold







Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zu einem guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Deep Silver | ca. € 5,- **88**





Comanche 4
Nur mit zwei zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende, actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 10,- **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzersimulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Deep Silver | ca. € 10,- **80**



IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- **77**

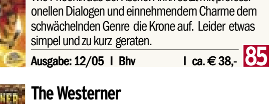
ABENTEUER – ADVENTURES

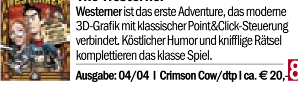
vorgestellt von Thomas Weiß





Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: Ankh setzt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme dem schwächelnden Genre die Krone auf. Leider etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | ca. € 38,- **85**

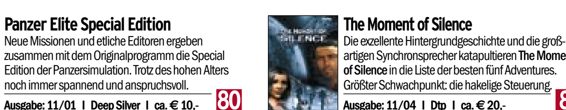




The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/dtp | ca. € 20,- **83**



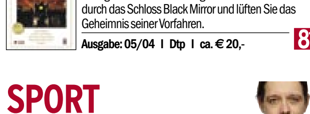
Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | Dtp | ca. € 10,- **83**



The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | Dtp | ca. € 20,- **81**



Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.
Ausgabe: 05/04 | Dtp | ca. € 20,- **81**



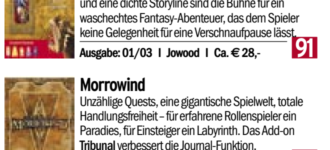
ABENTEUER – ROLLENSPIELE

vorgestellt von Felix Schütz





Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig, einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 30,- **92**



Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 28,- **91**



Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 15,- **91**

Knights of the Old Republic 2
Der Grafik sieht man an, dass sie schon drei Jahre auf dem Buckel hat, und auch die KI hat ihre Macken. Doch all diese Mängel verblassen im Angesicht der fantastischen Story und der unglaublichen Quest-Vielfalt.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 30,- **90**



Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | ca. € 25,- **88**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

Dungeon Siege 2
Im Mehrspieler-Modus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken die Sammelwut, die Charakter-Entwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | ca. € 39,- **86**

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 31,- **85**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | ca. € 10,- **84**

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 10,- **84**



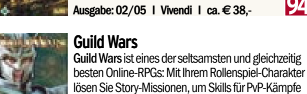
Fable: The Lost Chapters
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 | Microsoft | ca. € 38,- **80**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Felix Schütz



World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel rutscht sogleich an die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht seinesgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | ca. € 38,- **94**

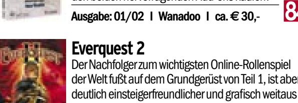




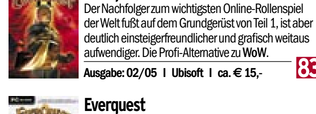
Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-RPGs: Mit Ihrem Rollenspiel-Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für PvP-Kämpfe freizuschalten. Ein einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | ca. € 35,- **90**



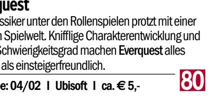
Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: unbedingt zusammen mit den beiden hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 30,- **84**



Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber deutlich einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwendiger. Die Profi-Alternative zu **WoW**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | ca. € 15,- **83**







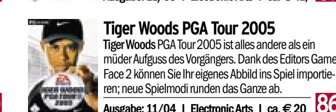
Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit einer riesigen Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 5,- **80**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Ralph Wollner



Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 41,- **87**



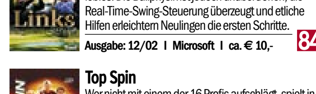
Tiger Woods PGA Tour 2005
Tiger Woods PGA Tour 2005 ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren; neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 20 **86**



Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 15,- **85**

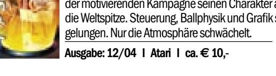


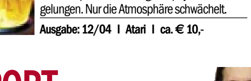
Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber leider auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 10,- **84**





Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 10,- **84**





SPORT – FUSSBALLSPIELE

vorgestellt von Christian Sauerteig

Pro Evolution Soccer 5
Der aktuelle Platzhirsch im Fußballgenre: Authentische Animationen, realistischere Schiris und Spielzüge, herausragende KI. Besser können Sie nirgendwo anders virtuell Fußball spielen.
Ausgabe: 12/05 | Konami | ca. € 40,- **90**

Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspieler-Modus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | ca. € 30,- **90**

Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 3 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 10,- **88**

FIFA 06
Das neue **FIFA 06** besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten dritten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- **84**

FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 4** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 20,- **81**

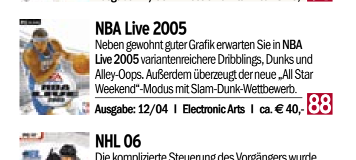
SPORT – AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Ralph Wollner

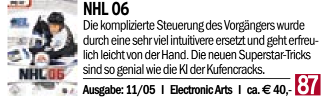


NBA Live 06
Der bisher beste Teil der Basketball-Simulation begeistert mit einer noch detaillierteren Optik und den neuen Superstar-Moves. Die künstliche Intelligenz der Mit- und Gegenspieler ist überragend.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- **91**





NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | ca. € 40,- **88**



NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 40,- **87**



Madden NFL 2006
So viel Spaß wie dieses Jahr machte EA Sports Lederei-Jagd schon lange nicht mehr. Neben der famosen Grafik verzückt die überarbeitete Steuerung. Achtung: sehr einsteigerunfreundlich.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | ca. € 42,- **87**



NHL 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität werden jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 10,- **85**

SPORT – MOTORSPORT

vorgestellt von Christian Sauerteig

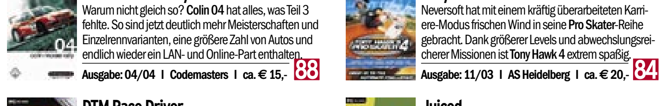


DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. € 30,- **90**

GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | ca. € 45,- **89**



Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karriere-Modus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 2 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | ca. € 28,- **89**



Colin McRae Rally 04
Warum nicht gleich so? **Colin 04** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 15,- **88**



DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 10,- **85**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Ralph Wollner





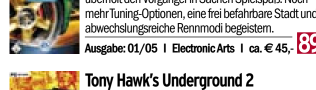


Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung und zum neuen Spitzenreiter im Raser-Genre.
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | ca. € 45,- **90**





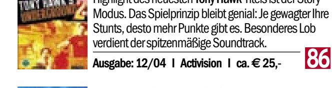
Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- **89**







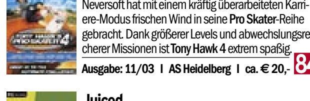
Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | ca. € 25,- **86**

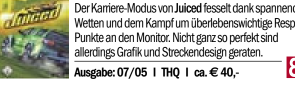






Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karriere-Modus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 20,- **84**





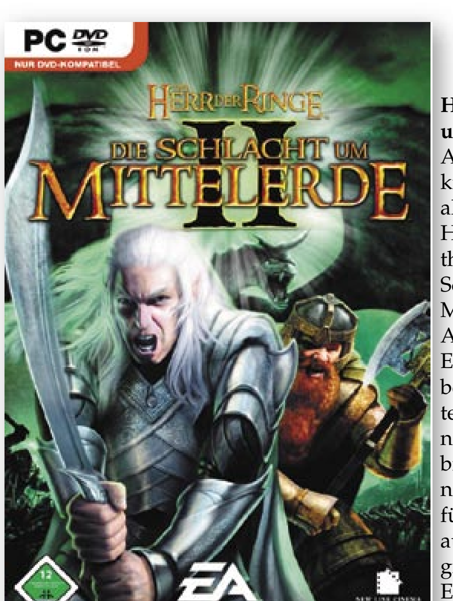
Juiced
Der Karriere-Modus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind allerdings Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | ca. € 40,- **84**



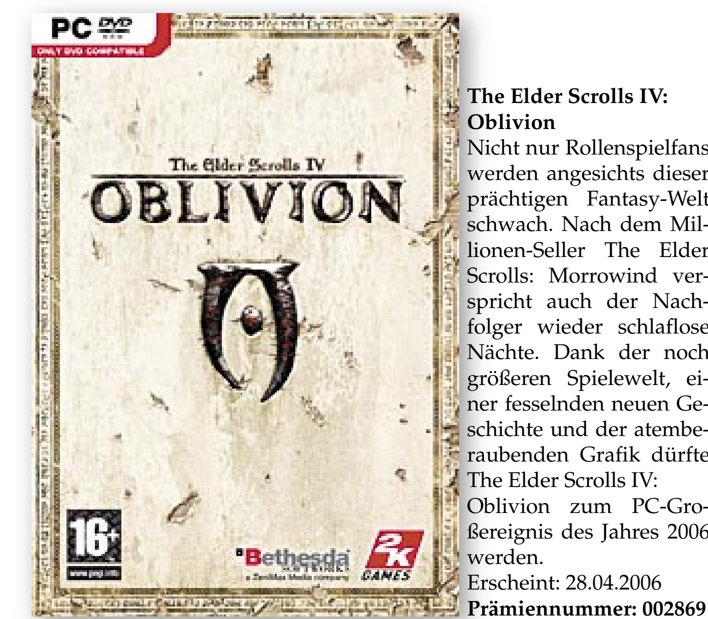


Das ist Ihr Spiel!

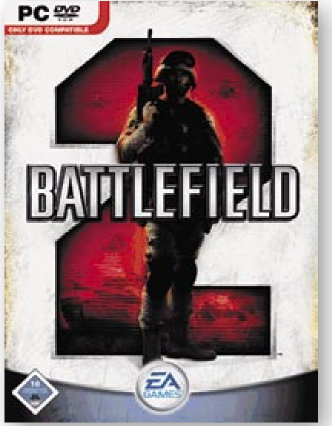
Jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games werben und kostenlos ein Top-Game als Prämie abgreifen.



Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde II
Angesiedelt in den Ringkriegen des dritten Zeitalters, dreht sich die Hintergrundgeschichte thematisch um Saurons Schlachtzug im Norden Mittelerdes gegen eine Allianz aus Zwergen und Elben. Der Spieler kan beide Seiten in zwei unterschiedlichen Kampagnen erleben und dabei in bislang nie zuvor gesehenen Ort von Mittelerdes führen. Freuen Sie sich auf einen Echtzeitstrategie-Hit der Extra-Klasse!
Erscheint: 02.03.2006
Prämiennummer: 002800



The Elder Scrolls IV: Oblivion
Nicht nur Rollenspielfans werden angesichts dieser prächtigen Fantasy-Welt schwach. Nach dem Millionen-Seller The Elder Scrolls: Morrowind verspricht auch der Nachfolger wieder schlaflose Nächte. Dank der noch größeren Spielewelt, einer fesselnden neuen Geschichte und der atemberaubenden Grafik dürfte The Elder Scrolls IV: Oblivion zum PC-Großereignis des Jahres 2006 werden.
Erscheint: 28.04.2006
Prämiennummer: 002869



Battlefield 2
Battlefield 2 ist zweifellos erste Wahl für alle Fans gnadenloser Schlachten und taktischer Multiplayer-Duelle. Ein Spiel, das alles richtig macht – zugreifen!
Prämiennummer: 002705

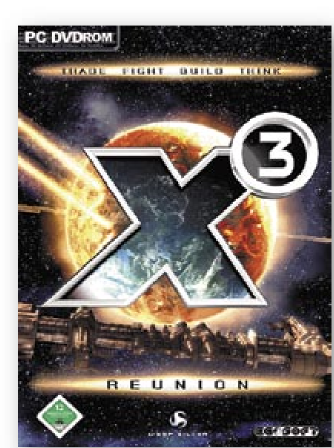


Need for Speed Most Wanted
Der Geruch von verbranntem Gummi und die Spannung illegaler Straßenrennen liegen in der Luft. Machen Sie mit beim Schaulauf der PS-Boliden!
Prämiennummer: 002745

2x World of Warcraft Game Cards
Mit jeder Prepaid Game Card können Sie 60 Tage lang **World of Warcraft** spielen, mit beiden zusammen ermöglicht Ihnen PC Games 120 Tage ungetrübte Spielfreude.
Prämiennummer: 002729



Der Pate
Schutzgelder eintreiben, Verfolgungsjagden mit der Polizei und wilde Schießereien - werden Sie Teil der Corleone-Familie.
Erscheint: 02.02.2006
Prämiennummer: 002835



X 3: Reunion
Kein anderes Weltraumspiel bietet ein solches Grafikfeuerwerk. Der Nachfolger von **X2: Die Bedrohung** hat das Zeug zum absoluten Dauerbrenner.
Prämiennummer: 002799

F.E.A.R.
Alarm im Raumfahrtkomplex: Terroristen haben das Gebäude gekapert. Was jetzt folgt, ist purer Nervenkitzel. **Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.**
Prämiennummer: 002744



Age of Empires 3
Dank atemberaubender 3D-Grafik und realistischen physikalischen Effekten ein absoluter Leckerbissen für alle Bildschirmstrategen und Fans der Serie.
Prämiennummer: 002779



S.T.A.L.K.E.R.
Endzeitstimmung! Top-Grafik und ein einzigartiges Lebenssimulationssystem garantieren ein außergewöhnliches Ego-Shooter-Erlebnis! Erscheint: 2006
Prämiennummer: 002633

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.





Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 30

PRAXIS

PC GAMES HILFT

TIPPS & TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr
*Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks- Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Den Bereich Tipps finden Sie unter der Rubrik „Spiele". Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor.

CIVILIZATION 4
Optimaler Spielstart

Egal welches Volk Sie spielen, mit der folgenden Strategie für die Startphase legen Sie den Grundstein für ein erfolgreiches Imperium:

1. Wählen Sie eine Zivilisation mit der Starttechnologie Bergbau (zum Beispiel Römer, Russen et cetera).
2. Gründen Sie Ihre Stadt in einem Gebiet mit möglichst vielen Wäldern.
3. Erforschen Sie bei Spielbeginn sofort die Bronzeverarbeitung.
4. Produzieren Sie zunächst Krieger oder Späher. Sobald die Stadt Größe 2 erreicht hat, geben Sie einen Bautrupp in Auftrag.
5. Ist die Forschung und Produktion des ersten Bautrupps abgeschlossen, holzen Sie sofort die umliegenden Wälder ab. Pro Waldstück gibt es bis zu 45 Produktionspunkte (Hammer-Symbole).
6. Geben Sie noch einen Bautrupp in Auftrag, um das Abholzen zu beschleunigen. Anschließend empfiehlt es sich, Technologien zu erforschen, die es den Bautrupps ermöglichen, Stadtverbesserungen wie Bauernhöfe oder Straßen zu bauen.
7. Bilden Sie Siedler aus, was mit Hilfe der abgeholzten Wälder wesentlich schneller klappt.
8. Wiederholen Sie den Vorgang mit den nächsten Städten und Sie legen einen kometenhaften Spielstart hin.

PSYCHONAUTS
Cheats

Starten Sie das Spiel. Halten Sie die linke Umschalttaste gedrückt, während Sie die angegebenen Tastenfolgen eintippen, natürlich ohne die Kommata. Achtung: Die Anschläge sollten zügig erfolgen, sonst passiert nichts.

Tastenfolge	Wirkung
Leertaste, Mausrad, Mausrad, E, F, linke Maustaste	99.999 Pfeilspitzen
X, X, F, E, Tabulator, F	Alle Psi-Kräfte
Tabulator, Mausrad, Tabulator, E, X, E	Verbesserte Psi-Kräfte
Tabulator, E, E, X, Leertaste, Mausrad	9.999 Lebenspunkte
Mausrad, Leertaste, Tabulator, Tabulator, F, X	9.999 Munition

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES
Waffencheats

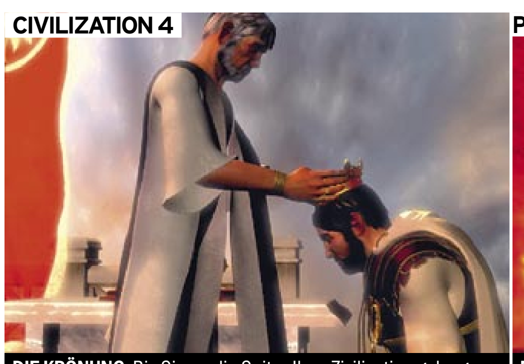
Pausieren Sie das Spiel und drücken Sie untenstehenden Tastenfolgen, entweder mit der Tastatur oder per Joypad. Sie sollten allerdings keine Zweitwaffe in der Hand halten:

Tastenfolge	Wirkung
↑↑↓↓←→←→↑↓↑↓	Kettensäge
←←→→↑↓↓↑↑↓	Babyspielhammer
→←→←↓↓↑↑↑↓↑↑↓↓	Telefon des Leidens
↑↓↑↓←→←→↑↓↑↓	Schwertfischwaffe

Ein Easter Egg: Spielen Sie, bis Sie zu dem großen Platz gelangen (vor der ersten Streitwagen-Sequenz, während Sie das zweite Mal den Dunklen Prinz steuern). In einer Ecke befindet sich ein Loch in der Decke, aus dem immer wieder Gegner kommen. Hängen Sie sich an die Platte in der Nähe, damit sich der Ausgang öffnet. Klettern Sie dann den Pfosten hoch, der dem Loch am nächsten ist. Eine weibliche Stimmte stellt Ihnen nun die Mannschaft vor. Alternatives Ende: Wenn Sie alle Lebens-Upgrades aufsammeln, dürfen Sie am Ende statt gegen den Vizier gegen den Dunklen Prinz antreten.

STALIN SUBWAY
Unverwundbarkeit

So richtig viele Cheats gibt es nicht für das Action-Spiel. Immerhin können wir Ihnen verraten, wie Sie sich per Cheat unverwundbar machen: Sie drücken im Spiel die „^"-Zirkumflex-Taste und geben „godmode 1" ein. Bestätigen Sie den Cheatcode mit der Eingabetaste. Nun sind Sie unverwundbar.



CIVILIZATION 4

DIE KRÖNUNG Bis Sie an die Spitze Ihrer Zivilisation gelangen, ist es ein weiter Weg. Unsere Tipps helfen Ihnen weiter.



PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

DIE AXT IM WALD Die Gegner tragen oft mächtige Waffen. Halten Sie einfach mit unseren Cheats dagegen.



ALTE BEKANNTE Anfangs geben Sie sich noch mit Headcrabs, Zombies und Antlions zufrieden. Später jagen Sie Rebellen.



ÜBERBRÜCKUNG Vorsicht, Brücken! Es lauern fiese Gegner und oft auch Falltüren.



HINTERHALT Gleich zu Beginn attackieren mehrere Zombies hinterhältig Ihr Team.

Mod des Monats

Combine Destiny

In Zusammenarbeit mit



Im neuen Mod zu Half-Life 2 wechseln Einzelspieler die Seite. Als Combine-Soldat kämpfen Sie mehrere Stunden gegen Zombies, Headcrabs und Rebellen.

Mit **Combine Destiny** steht seit Dezember eine **Half-Life 2**-Modifikation bereit, die Sie die Geschichte von Valves Vorzeige-Shooter einmal aus einer anderen Perspektive erleben lässt. Diesmal spielen Sie einen Combine-Soldaten, der Jagd auf die Rebellen macht. Allerdings sind Sie nicht direkt hinter Gordon Freeman her, sondern sollen die mysteriösen Vorgänge auf einem ehemaligen Rebellenstützpunkt untersuchen. Die Basis in Coonersville hatten die Combine den Rebellen mit einem fiesen Anschlag entrissen. Um der Stadt Herr zu werden, wurden einige Kanister Headcrabs abgeworfen, die auf ihre Art und Weise kurzen Prozess mit den Rebellen machten. Anschließend wurden die Untoten durch einen Trupp Combine erledigt und der Ort schließlich zu einem Militärstützpunkt mit einer Forschungsstation ausgebaut. Jetzt aber ist jeglicher Kontakt zur neuen Basis abgerissen und Sie sollen wieder Licht ins Dunkel bringen.

Überraschend anders

Als Mitglied eines dreiköpfigen Teams der Supersoldaten setzt Sie das Landungsschiff auf einem Berg ab und Sie infiltrieren zunächst eine Höhle. Überall herrscht gespenstische Ruhe. Vorsichtig schleichen Sie weiter und öffnen ein großes Tor. Dahinter – nichts als Dunkelheit und Stille. Sie schalten die Taschenlampe ein und tasten sich langsam vorwärts. Plötzlich springt etwas von der Decke und landet hinter Ihrem Rücken. Ihre computergesteuerten Kollegen eröffnen sofort das Feuer. Während Sie erschrocken herumwirbeln, bricht der Zombie stöhnend zusammen. Sekunden später stellt sich Ihre Entscheidung, die Waffe nachzuladen, als sehr klug heraus. Denn prompt folgen zwei weitere Untote, die sich todesmutig vom Deckengang über Ihnen auf Sie stürzen – und bleihaltige Kost zu schmecken bekommen. Schließlich pirschen Sie weiter vor und tappen prompt in einen Hinterhalt. Das Tor hinter Ihnen schließt sich, Zombies stürmen auf Sie zu und zu allem Überfluss explodiert ein Sprengsatz unter der Brücke und reißt Sie samt Kameraden und Gegnern in die Tiefe ... Überraschungen wie diese hält **Combine Destiny** häufig für Sie bereit. Eine Besonderheit des Mods ist, dass Sie nicht allein auf die Rebellenjagd gehen, sondern manchmal in einer Gruppe mit KI-gesteuerten Kameraden unterwegs sind, denen Sie sogar Befehle erteilen können. Allerdings sind die Kollegen weder clever noch unsterblich und segnen deshalb schnell das Zeitliche. Besonders bitter ist das, wenn Sie wieder einmal mit leeren Magazinen vor drei Zombies stehen. Der Munitionsmangel schraubt den Schwierigkeitsgrad in den 14 Levels teilweise an die Frustgrenze. Unser Tipp: Nutzen Sie lieber explosive Fässer statt Schusswaffen, um Headcrabs, Zombies und Antlions um die Ecke zu bringen. Ab der Hälfte der ca. zwei- bis vierstündigen Spielzeit bekommen Sie es dann mit Rebellen zu tun und geraten sogar in deren Gefangenschaft. (mb)

Runterladen lohnt!

Neben der im Artikel genannten Erweiterung empfehlen wir Ihnen folgende Mods. Geben Sie zum Download einfach die vierstellige Nummer auf **www.extreme-players.de** ein:

- **Battlefield 2:** Surreal 2: **9477**
- **UT 2004:** UT Revolution: **9385**
- **Half-Life 2:** Substance 1.2 Gold: **9489**
- **Babylon 5:** I've found her: **9467**

Need for Speed Most Wanted

PC Games hat alle PS-Protze des genialen Streetracers Probe gefahren und verrät Ihnen, wann welches Fahrzeug regulär verfügbar ist.

	Auto	Preis	Stärke(n)	Schwäche(n)	Wann verfügbar?
1	Chevrolet Cobalt SS	26.000	Geschwindigkeit	Handling	Zum Spielstart
2	Fiat Punto	27.000	Beschleunigung	Geschwindigkeit	Zum Spielstart
3	Lexus IS	27.000	Handling	Beschleunigung	Zum Spielstart
4	VW Golf GTI	35.000	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Zum Spielstart
5	Audi TT 3.2 quattro	35.000	Handling, Geschwindigkeit	Beschleunigung	Blacklist #15
6	Audi A3 3.2 quattro	32.000	Handling, Geschwindigkeit	Beschleunigung	Blacklist #15
7	Mitsubishi Eclipse	30.000	Geschwindigkeit, Handling	Beschleunigung	Blacklist #14
8	Audi A4 3.2 FSI quattro	35.000	Geschwindigkeit, Handling	Beschleunigung	Blacklist #14
9	Toyota Supra	40.000	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #13
10	Renault Clio V6	40.000	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #13
11	Mazda RX-8	32.000	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Blacklist #12
12	Ford Mustang GT	32.000	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #12
13	Cadillac CTS	32.000	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #12
14	Mitsubishi Lancer Evolution VIII	36.000	Ausgeglichen	Ausgeglichen	Blacklist #11
15	Mercedes-Benz SL 500	75.000	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #11
16	Vauxhall Monaro VXR	35.000	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #10
17	Porsche Cayman S	60.000	Ausgeglichen	Ausgeglichen	Blacklist #10
18	Pontiac GTO	35.000	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #10
19	Subaru Impreza WRX Sti	42.000	Ausgeglichen	Ausgeglichen	Blacklist #9
20	Mazda RX-7	31.000	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #9
21	Mercedes-Benz CLK 500	75.000	Handling	Beschleunigung	Blacklist #8
22	Lotus Elise	48.000	Handling	Geschwindigkeit	Blacklist #8
23	Porsche 911 Carrera S	75.000	Handling	Beschleunigung	Blacklist #7
24	Aston Martin DB9	90.000	Handling	Geschwindigkeit	Blacklist #7
25	Lamborghini Gallardo	120.000	Handling	Geschwindigkeit	Blacklist #6
26	Dodge Viper SRT 10	98.000	Geschwindigkeit, Beschleunigung	Handling	Blacklist #6
27	Porsche 911 Turbo S	105.000	Handling	Geschwindigkeit, Beschleunigung	Blacklist #5
28	Lamborghini Murciélago	265.000	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Blacklist #4
29	Ford GT	270.000	Geschwindigkeit, Handling	Beschleunigung	Blacklist #4
30	Mercedes-Benz SLR McLaren	300.000	Handling	Geschwindigkeit	Blacklist #3
31	Porsche Carrera GT	280.000	Handling	Geschwindigkeit	Blacklist #3
32	BMW M3 GTR	–	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #1



N

A

Age of Empires 3

Haben Sie schon mal eine Mehrspielerpartie gegen einen Age-of-Empires-3-Profi verloren? Dann haben wir für Sie die richtigen Tipps parat, mit denen beim nächsten Mal Sie die Oberhand behalten.

Profis packen aus

Wie schaffen es die Profis, Spiele in nur wenigen Minuten zu gewinnen? Schummeln die etwa? Nein, normalerweise sind weder Cheats noch Zauberer am Werk. Aber professionelle Spieler lernen so genannte Baureihenfolgen auswendig, die auf Effizienz getrimmt sind. PC Games stellt Ihnen die Lieblingsbaureihenfolgen von Topspielern wie Xzanthor, MMC | StarSky und n!RAPTOR.HoRRoR vor.

Grundlegende Strategien

In jedem Echtzeit-Strategiespiel gibt es drei Grundtaktiken:

1. Der Rush (früher Angriff)
2. Der Tech (später Angriff)
3. Wirtschaftliche Expansion

Der Rush (der frühe Angriff)

Unter einem Rush versteht man einen Angriff zwischen der fünften und zehnten Spielminute, mit dem man einen unvorbereiteten Gegner entweder komplett besiegt oder so schwer schädigt, dass dieser wirtschaftlich und militärisch nicht mehr auf die Beine kommt.

1. Das erste Ziel bei einem Rush sind die Arbeiter des Gegners. Besitzt Ihr Gegenspieler keine Holzfäller, Nahrungssammler und Minenarbeiter mehr, gehen ihm schnell die Rohstoffe aus.
2. Anschließend sind Schlüsselgebäude wie Kasernen oder das Dorfzentrum einzureißen, um dem Gegner den Rest zu geben. Aber Vorsicht: Reagiert Ihr Widersacher schnell und schickt seine Leute zur Verteidigung in Abwehrtürme oder in sein Dorfzentrum und produziert nebenbei eigene Soldaten, verlieren Sie zu viele Einheiten. Ziehen Sie sich in solchen Fällen aus dem Schussradius der Gebäude zurück und belagern Sie die feindliche Siedlung. So kann der Gegner nicht expandieren und Rohstoffquellen wie Tierherden, Wälder und Minen sind für ihn nicht mehr zugänglich.
3. Währenddessen bauen Sie Ihre eigene Wirtschaft aus, damit Sie einen Vorteil erspielen und keine Patt-Situation entsteht. Und dies ist auch das Schwierigste an einem Rush: Sie kämpfen (dabei sollten Sie möglichst wenig eigene Einheiten verlieren und viele Feinde ausschalten) und bauen zur selben Zeit die eigene Siedlung weiter auf und produzieren Soldaten nach.

Der Tech (der späte Angriff)

Mit dieser Strategie versuchen Sie so schnell wie möglich die technologischen Voraussetzungen für einen höheren Einheitentyp zu erforschen, um den Gegner mit überlegenen Truppen anzugreifen.

1. Beispiel: Spielen Sie die Franzosen, arbeiten Sie gezielt auf den Kavallerietyp Veteran-Kürassier hin. Bis Sie aber Kürassiere ausbilden können, bauen Sie in der Regel wenig bis keine Kampfeinheiten, um die für den Fortschritt nötigen Rohstoffe nicht zu verschwenden. Hier liegt auch die große Schwäche des Techs: Sie sind in dieser Phase verwundbar. Das Risiko können Sie jedoch etwas verringern, indem Sie ein bis zwei Außenposten in Ihrer Basis errichten oder sich mit nahegelegenen Indianerstämmen verbünden und dort einige Kämpfer zur Verteidigung ausbilden.
2. Ist das angestrebte Zeitalter erreicht und sind die zur Produktion notwendigen Gebäude errichtet, bilden Sie die angestrebte Einheit am Fließband aus und greifen den Gegner sofort an. Wenn Sie schnell genug waren, haben Sie sich einen technologischen Vorteil erspielt und überraschen Ihren Gegner, während dieser nur minderwertigere Einheiten wie Armbrustschützen in die Schlacht werfen kann.
3. Lassen Sie aber zu viel Zeit zwischen dem Erreichen der angestrebten Epoche und der Produktion der Kampfeinheiten verstreichen, verspielen Sie Ihren Vorteil wieder.

Wirtschaftliche Expansion

Viele Spieler – besonders Strategie-Neulinge – bauen erst ihre Siedlungen voll aus und sammeln extrem viele Rohstoffe, um am Ende eine riesige Armee aufzustellen und den Gegner mit der gesamten Streitmacht anzugreifen. Diese Strategie ist auch bei professionellen Spielern nicht unüblich, allerdings dürfen Sie sich dabei nicht zu viel Zeit lassen und sollten gezielt in Richtung Feindbasis expandieren.

1. Der Trick besteht darin, dem Gegner wichtige Rohstoffquellen rechtzeitig abzunehmen. Besonders beliebt: Sie beuten eine Goldmine nahe der Feindbasis aus und stellen zur Sicherung eine kleine Armee und ein bis zwei Abwehrtürme auf. Gerade zu Anfang wird es Ihr Gegenspieler nicht wagen, Ihnen die Rohstoffe streitig zu machen. So bekommen Sie die Ressourcen und Ihr Gegenspieler schaut in die Röhre – zumindest in der Theorie.
2. Was bei Strategiespielen wie **Command & Conquer** oder **Warcraft 3** aufgrund der begrenzten Rohstoffe wunderbar funktioniert, ist bei **Age of Empires 3** schwieriger. Zwar können Sie den Gegner mit der Wegnahme von Minen, Wäldern und Handelsposten verlangsamen; durch Fabriken, Plantagen, Mühlen und Marktplätzen kann Ihr Gegenspieler aber – genau wie



STÖREN Greifen Sie bei einem Rush am besten erst einmal verwundbare Handelsposten oder Arbeiter an, die sich etwas vom Dorfzentrum entfernt befinden.



KONSEQUENZ Bevorzugen Sie den Tech, produzieren Sie schnellstmöglich eine große Truppe der angepeilten Einheiten und schlagen umgehend mit voller Kraft zu.

Wirtschaftliche Expansion (Kartenkontrolle)

Eine bei Einsteigern übliche Strategie ist die wirtschaftliche Expansion. Wir zeigen Ihnen, wie Sie damit sogar gewinnen.





Belagern Sie den Gegner mit Ihren Truppen permanent. Er darf seine Siedlung weder mit Kampfeinheiten noch mit Dorfbewohnern verlassen. Einige Karten wie Great Lakes sind jedoch besser für diese Strategie geeignet als andere, da natürliche Hindernisse wie der See in der Mitte der Karte den Gegenspieler in seiner Expansion behindern. Offene Karten wie Yukon sind für die Expansionsstrategie relativ untauglich.



Eine Seeblockade ist bei der Karte Great Lakes das Tüpfelchen auf dem i. Sie hindern den Gegner nicht nur am Ausbruch, mit Mörsern ausgestattete Schiffe und Fregatten können die feindliche Basis auch beschießen. Auf diese Weise haben schon viele Spieler die halbe Siedlung eingebüßt und schauten der Zerstörung hilflos zu. Wenn Ihr Gegner keine eigenen Schiffe hat, hilft ihm nur ein massives Aufgebot an Kanonen.

Sie – unendlich viele Rohstoffe produzieren. Allerdings dauert es eine Weile, bis die dafür notwendigen Zeitalter erreicht und die passenden Gebäude aufgestellt sind. In der Zwischenzeit können Sie kostengünstiger ernten, abbauen und eine große Armee aufstellen. Aber: Wie beim Rush oder Tech ist der Zeitpunkt Ihres Angriffs enorm wichtig. Lassen Sie nämlich Ihren Gegner seine Basis maximal ausbauen, kämpfen Sie wie Don Quichotte gegen Windmühlen.

3. Haben Sie größere Rohstoffreserven gehortet und eine Armee von 200 Einheiten aufgestellt, dringen Sie in die feindliche Siedlung ein. Der Gegner hat sich mittlerweile bestimmt gut verschanzt, eine langwierige Belagerung mit Mörsern ist also der Normalfall. Achten Sie also stets darauf, dass Sie regelmäßig Kampfeinheiten nachbauen, damit Ihr Gegner keinen Moment der Schwäche geboten bekommt und einen Ausfall wagen kann. Es empfiehlt sich, eigene Produktionsstätten (etwa Festungen, Kasernen, Ställe, Galeonen) direkt vor den Toren der feindlichen Siedlung zu bauen und bereits während der Kämpfe weitere Soldaten auszubilden, damit Ihre Armee Nachschub hat.

4. Der Nachteil dieser Strategie: Die meisten **Age of Empires 3**-Karten sind so groß, dass feindliche Arbeiter durch den Belagerungsring schlüpfen und im Verborgenen Rohstoffe abbauen können. Das Schlüsselwort heißt: Kartenkontrolle. Nur wer die Spielkarte beherrscht, ist erfolgreich.

Welche Strategie ist die beste?

Die wirtschaftliche Expansion ist prinzipiell am einfachsten zu spielen, führt bei **Age of Empires 3** aber nur selten zum Erfolg; schon gar nicht, wenn Sie einen erfahrenen Gegenspieler haben. Der Tech ist von der Spielweise her ebenfalls relativ simpel und bietet gute Gewinnchancen, wenn Sie nicht allzu früh angegriffen werden oder sogar einen Rush erfolgreich abschlagen. Der Tech ist besonders auf Karten empfehlenswert, auf denen keine Indianerstämme angesiedelt sind. Der Rush ist für geübte Spieler die beste Strategie, da Sie als Angreifer immer die Initiative haben und der Verteidiger permanent zum Reagieren gezwungen ist. Indianer spielen zudem eine wichtige Rolle, wenn Sie bei einem Tech etwas Schutz benötigen oder früh angreifen wollen. Allerdings brauchen Sie ein gutes Einheiten-Management und Sie sollten zwei Tätigkeiten gleichzeitig erledigen können: Angreifen und die Basis weiter aufbauen.

Den Feind im Blick behalten

Egal für welche Strategie Sie sich entscheiden, behalten Sie Ihren Gegenspieler immer im Auge. Nutzen Sie Ihren Helden oder Indianerspäher, um ab und zu nachzuschauen, welche Strategie Ihr Gegner wählt. Hier ein paar gute Verteidigungskombinationen:

Welche Einheit gegen was einsetzen?

- Armbrustschützen gegen Schwertkämpfer
- Schwertkämpfer/Armbrustschützen gegen Pikeniere
- Pikeniere gegen Reiter
- Reiter/Armbrustschützen gegen Schwertkämpfer

Versucht Ihr Gegner zu techen oder setzt er auf wirtschaftliche Expansion, sollten Sie ihn mit einem schnellen Rush erledigen oder mit ein paar Soldaten stören. Oder stellen Sie fest, dass Sie auf Reiter techen, Ihr Gegner aber schon massenweise Pikeniere gebaut hat? In solchen Situationen hilft Flexibilität, strukturieren Sie also gegebenenfalls einfach um. Baut er viele Pikeniere, bilden Sie einige Plänkler aus. (dh)



STARKE PLÄNKLER Greifen Musketiere (1) an, halten Sie am besten mit Plänklern (2) dagegen.



MISCHUNG Setzt der Gegner auf Kavallerie (1), sollten sich einige Musketiere zu den Plänklern gesellen.



MUSKETIERE Die mit Bajonetten ausgerüsteten Musketiere (1) halten sich allein ganz gut gegen Reiter (2).

Die Spanier

Marlon Welter, alias Xzanthor, spielt am liebsten die Spanier und hat eine erstklassige Rush-Strategie parat.

Bereits während der Entdecker-Epoche kann der Held (Scout) mit seinen Kampfhunden stark verteidigte Schätze erbeuten, die für andere Zivilisationen erst später erreichbar sind. Im zweiten Zeitalter machen sich die Nachschubkarten der Heimatstadt bemerkbar. Nutzen Sie militärische Nachschubkarten wie „7 Rodeleros", können Sie einen frühen Angriff (Rush) starten. Setzen Sie stattdessen auf Ressourcen- oder Dorfbewohner-Karten, expandieren Sie rasch oder erforschen frühzeitig höhere Technologien. Im dritten Zeitalter steht dem Spanier neben dem kampfkräftigen Rodelero eine weitere Einheit zur Verfügung: der Lanzenreiter. Diese schwer zu bekämpfende Kavallerieeinheit verursacht bei Infanteristen besonders viel Schaden. Befindet sich der Gegner noch in der Kolonialzeit, hat er praktisch keine Chance, sich effektiv dagegen zu verteidigen. Selbst Pikeniere sind den Lanzenreitern unterlegen. Erst die im Festungszeitalter verfügbaren Dragoner haben eine reelle Chance.





Name: Marlon Welter
Nickname: Xzanthor
Derzeit ohne Clan

Marlon Welter: Den Indianer-Rush können Sie zwar schon mit einer Level-1-Heimatstadt spielen, ab Level 6 sind jedoch einige hilfreiche Nachschubkarten verfügbar, die den Rush erleichtern. Mit einer Level-20-Heimatstadt kommt der Indianer-Rush richtig in Fahrt.

Rush mit Indianern

Eine der effektivsten Taktiken ist der Indianer-Rush. Gelangen Sie möglichst schnell ins Kolonialzeitalter und greifen Sie dann mithilfe von Indianern den Gegner binnen der ersten Spielminuten an. Hier einige Indianerstämme, die dafür besonders gut geeignet sind:

Indianerstamm (auf Spielkarte zu finden)

- Nootka (Saguenay, Yukon)
- Irokesen (New England, Great Lakes)
- Inca/Tupi (Pampas)
- Azteken/Maya (Sonora, Yucatan)
- Cherokee/Seminole (Bayou/Caroline)

Die Startphase

1. Schicken Sie alle Dorfbewohner zur Jagd, damit Sie schnell im Dorfzentrum die Erforschung des Kolonialzeitalters beginnen können. Wählen Sie als Epochenbonus den Außenposten und 200 Goldstücke aus.

2. Sind 800 Nahrungseinheiten gesammelt und hat die Erforschung des Kolonialzeitalters begonnen, schicken Sie sofort acht bis zehn Dorfbewohner zum Holzabbau. Für einen Handelsposten bei einem Indianerstamm benötigen Sie 150 Einheiten Holz.

In den Krieg ziehen

3. Haben Sie das Kolonialzeitalter erreicht und ist der Indianerposten gebaut, bilden Sie nun möglichst viele Indianerkrieger aus. Verteilen Sie die Dorfbewohner auf die Produktion von Nahrung und Holz. Wie viele Bewohner Nahrung sammeln und Holz hacken, richtet sich nach dem Bedarf des verbündeten Indianerstammes. Brauchen die Indianer mehr Holz als Nahrung, sollten mehr Dorfbewohner Holz schlagen. Und umgekehrt. Eine grobe Richtlinie: Fünf bis acht Dorfbewohner sollten Sie auf Holz ansetzen und den Rest zur Nahrungssammlung schicken. Bei Indianern wie Lakota oder Cherokee, die extrem viel Holz benötigen, sollten zehn oder mehr Dorfbewohner hacken.

4. Sind etwa 15 bis 20 Indianerkrieger fertig ausgebildet, greifen Sie Ihren Gegner sofort an. Wie Sie das am besten anstellen, können Sie ja bereits auf Seite 127 unter „Der Rush" lesen.

Variante: Cree-Boom (mit Level-20+-Heimatstadt)

Diese Strategie funktioniert nur auf den Spielkarten Saguenay und Yukon, da der Cree-Indianerstamm unbedingt erforderlich ist.

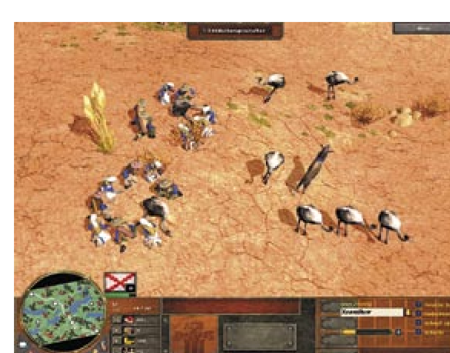
1. Gehen Sie wie beim Rush bis Punkt 2 vor. Schicken Sie aber maximal sechs Dorfbewohner zum Holzhacken. Sie sollten nun das Cree-Lager einnehmen können und ein Wohnhaus und den Marktplatz errichten.

2. Bilden Sie weitere Dorfbewohner aus und schicken Sie diese zur Jagd. Der Trick der Taktik: Die Cree-Stämme ermöglichen die Ausbildung von fünf weiteren Dorfbewohnern je Stamm.

3. Sobald 15 Dorfbewohner Nahrung sammeln, ist es an der Zeit, Gold abzubauen. Alle neu produzierten Dorfbewohner schicken Sie in Goldminen, damit Sie die für das dritte Zeitalter benötigten 1.200 Nahrungs- und 1.000 Goldeinheiten erreichen. Nutzen Sie den Marktplatz, um fehlende Rohstoffe gegen Überschüsse zu tauschen.

4. Haben Sie die benötigten Rohstoffe zusammen, ziehen Sie acht bis zehn Dorfbewohner von der Nahrungssuche ab und schicken diese zum Holzhacken.

5. Während Sie das dritte Zeitalter entwickeln, errichten Sie einen Stall und produzieren Cree-Tracker. Sind Sie im dritten Zeitalter angekommen, sollten Sie eine starke Wirtschaft haben, die es Ihnen ermöglicht, eine Armee aus Cree-Trackern, Lanzenreitern und Söldnern zu bauen. (oh/mw)



NAHRUNG Schicken Sie gleich zu Beginn die Dorfbewohner auf die Jagd, um 800 Nahrungseinheiten zu sammeln.



HANDELSPOSTEN Verbünden Sie sich so schnell wie möglich mit allen auf der Karte befindlichen Indianern.



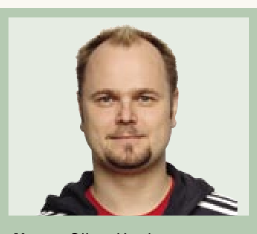
ANGRIFF Während die Rodeleros (1) die Gebäude abreißen, greifen die Indianer (2) die Verteidiger an.

Die Franzosen

PC-Games-Redakteur Oliver Haake hat sich auf die Franzosen spezialisiert und spielt besonders gern einen Tech auf Veteran-Kürassiere.

Wenn Sie einen Tech spielen, kommt Ihnen anfangs die höhere Kampfkraft der Dorfbewohner (Coreure) zugute. Ein feindlicher Rush ist so zwar möglich, Ihr Gegner braucht jedoch mehr Truppen, um erfolgreich zu sein. Bauen Sie trotzdem Ihre Siedlung so auf, dass die ersten Gebäude nahe am Dorfzentrum liegen. Auf diese Weise können Sie im Falle eines Angriffs Ihre Dorfbewohner in das Zentrum ziehen und verteidigen damit Ihre Siedlung. Als Franzose sind Sie aber auch selbst hervorragend für einen eigenen Rush geeignet. Sie besitzen mehrere Nachschubkarten, mit denen Sie mehr und kampfkräftigere Indianereinheiten erhalten. Die Karte Indianerverträge zum Beispiel versorgt Sie mit einer Schiffsladung Indianerkrieger von jedem verbündeten Stamm. Im späteren Spielverlauf haben Sie Zugriff auf schlagkräftige Kavallerieeinheiten wie den Veteran-Kürassier, der mit seiner Stampfattacke feindliche Fußsoldaten schnell erledigt. Die etwas günstigeren Veteran-Dragoner eignen sich hervorragend gegen feindliche Kavallerie.





Name: Oliver Haake
Nickname: Storyteller
www.pcgames.de

Oliver Haake: Um diesen Tech spielen zu können, sollten Sie mindestens eine Level-6-Stadt mit der Karte „4 Coreure" haben. Richtig flüssig ist der Tech ab einer Level-20-Heimatstadt. Lukrative Nachschubkarten erleichtern den Sprung zum Festungszeitalter.

Tech auf Veteran-Kürassiere

Da französische Veteran-Kürassiere besonders effektiv gegen leichte Infanterieeinheiten sind, lohnt es sich, direkt bis in die dritte Epoche Festungszeitalter zu erforschen und diese frühzeitig zu bauen, um den Gegner zu überraschen.

Die Startphase

1. Sie schicken sofort alle Dorfbewohner zur Jagd, bis 800 Nahrungseinheiten gesammelt sind.
2. Beginnen Sie sobald wie möglich die Erforschung des Kolonialzeitalters. Wählen Sie 400 Holzeinheiten als Epochenbonus aus.
3. Schicken Sie drei der sechs Dorfbewohner zum Goldschürfen, der Rest der Siedler geht weiter auf die Jagd.
4. Decken Sie mit dem Indianerspäher die ganze Karte auf und erobern Sie währenddessen mit dem Held leicht verteidigte Schätze (maximal ein bis zwei Bewacher). Held und Späher dürfen in dieser Phase nicht verloren gehen.
5. Sobald Sie genügend Erfahrungspunkte gesammelt haben, fordern Sie über die Karte „2 Coreure" Dorfbewohner an. Sind diese angekommen, schicken Sie je einen zur Goldmine und zur Jagd.
6. Bauen Sie mit einem der Goldminenarbeiter ein Wohnhaus, um das Bevölkerungslimit auf 20 anzuheben.

Die Kolonialzeit überbrücken

7. Mittlerweile sollten Sie das Kolonialzeitalter erreicht haben. Sobald genügend Erfahrungspunkte für eine zweite Nachschubkarte vorhanden sind, fordern Sie über die Karte „4 Coreure" weitere Dorfbewohner an (falls diese Karte verfügbar ist).
8. Sind die vier Dorfbewohner angekommen, schicken Sie zwei zur Jagd und zwei zur Goldmine.
9. In den Zwischenpausen erobern Sie zusammen mit dem Indianerspäher schwerer zu erreichende Schätze. Indianer oder Kampfhunde, die Sie dabei befreien, erleichtern Ihre Aufgabe.
10. Sobald Sie 1.200 Nahrungs- und 800 Goldeinheiten gesammelt haben, beginnen Sie die Erforschung des Festungszeitalters. Wählen Sie als Bonus sieben Plänkler aus.
11. Da Veteran-Kürassiere relativ viel Gold zur Ausbildung benötigen, verteilen Sie Ihre Dorfbewohner neu: fünf gehen auf die Jagd, acht in die Goldmine.
12. Bauen Sie zwei weitere Wohnhäuser mit einem der Goldminenarbeiter.

Schnell Kavallerie ausbilden und angreifen

13. Sobald das Festungszeitalter erreicht ist, schicken Sie vier Arbeiter zum Holzhacken. Bilden Sie nun zwei Dorfbewohner im Dorfzentrum aus. Nicht mehr, da Sie noch Nahrung zur Ausbildung der Veteran-Kürassiere brauchen. Teilen Sie je einen Dorfbewohner als Jäger und Holzarbeiter ein.
14. Bauen Sie mit zwei Goldminenarbeitern nebenher einen Reitstall und schicken Sie die Arbeiter nach Abschluss des Baus wieder in die Mine. Produzieren Sie nun kontinuierlich Veteran-Kürassiere. Achten Sie dabei auf das Bevölkerungslimit. Bauen Sie bei Bedarf Wohnhäuser nach.
15. Greifen Sie verwundbare Stellungen des Gegners an. Besonders interessant sind Handelsposten und Dorfbewohner, die nicht in direkter Umgebung des Zentrums arbeiten.
16. Lassen Sie je nach Bedarf Rohstoffe oder Militäreinheiten aus der Heimatstadt liefern. Eine Falkonett-Kanone ermöglicht aus sicherer Distanz den Beschuss der Verteidigungstürme und des Dorfzentrums.
17. Reagiert Ihr Gegner mit Massen von Pikenieren, sollten Sie einige Plänkler aus der Heimatstadt anfordern oder selbst welche in einer Kaserne ausbilden. (dh)



NAHRUNG Beim Tech sollten Sie anfangs nur Nahrung sammeln, um schnell in die Kolonialzeit zu gelangen.



ARMEE Sobald Sie im Festungszeitalter sind, bauen Sie möglichst viele Veteran-Kürassiere.



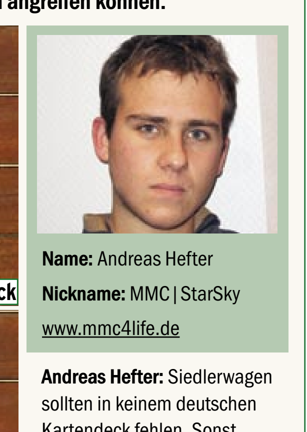
ANGRIFF Sobald erste Soldaten verfügbar sind, greifen Sie feindliche Handelsposten und Dorfbewohner an.

Die Deutschen

Andreas Hefter, auch als MMC | StarSky bekannt, spielt gern die Deutschen, da sie sowohl expandieren als auch früh angreifen können.

Da die Deutschen im Kolonialzeitalter keine wirkungsvollen Fernkämpfer haben, ist ein schnelles Voranschreiten in das Festungszeitalter sehr wichtig. Erst dann sind Ulanen und lohnende Nachschubkarten verfügbar. Durch alle Nachschubkarten – außer den Söldnern – bekommen Sie kostenlos Ulanen geliefert. So stellen Sie schnell eine günstige Armee auf. Fügen Sie Ihren Truppen noch Plänkler und Kanonen hinzu, steigen die Siegchancen. Alternativ können Sie auch voll auf Kavallerie setzen, um den Gegner mittels Masse zu erdrücken. Unterstützen Sie Ihre Ulanen mit Armbrustschützen (Kolonialzeit) oder Plänklern (Festungszeit), falls Ihr Gegner Pikeniere ins Gefecht wirft. Die wirtschaftliche Expansion liegt den Deutschen gut, da sie Siedlerwagen besitzen, die doppelt so schnell arbeiten wie normale Dorfbewohner.





Name: Andreas Hefter
Nickname: MMC | StarSky
www.mmc4life.de

Andreas Hefter: Siedlerwagen sollten in keinem deutschen Kartendeck fehlen. Sonst nehmen Sie einige Einheitenkarten oder die Handelsposten- und Indianerkarten, um schnell und günstig an Indianerkrieger zu kommen.

Wirtschaftliche Expansion

Durch die Siedlerwagen besitzen die Deutschen gute Voraussetzungen für eine starke Wirtschaft. Problematisch ist nur das Kolonialzeitalter. Diese Phase sollten Sie möglichst schnell und unbeschadet überstehen, damit Sie im Festungszeitalter Ihre Trümpfe ausspielen können.

Die Startphase

1. Schicken Sie sofort bei Spielbeginn alle Dorfbewohner zur Jagd, um Nahrung zu sammeln. Der Siedlerwagen soll sich um die bei Spielstart verfügbaren Nachschubkisten (Nahrung, Holz, Gold) kümmern. Lassen Sie sich schnellstmöglich zwei weitere Dorfbewohner aus der Heimatstadt schicken, um diese auch Nahrung sammeln zu lassen (Jagd). Achten Sie darauf, dass Ihre Jäger die Wildtiere nicht vom Dorfzentrum wegtreiben. Sonst verlängern sich die Laufwege neu ausgebildeter Dorfbewohner.
2. Ordern Sie zudem Siedlerwagen aus der Heimatstadt. Wenn Sie etwa 18 Dorfbewohner haben, sollten Sie 800 Nahrungseinheiten besitzen, um den Sprung ins Kolonialzeitalter zu schaffen. Suchen Sie sich als Epochenbonus 500 Holzeinheiten aus.
3. Lassen Sie sich im Kolonialzeitalter ganz schnell die Nachschubkarte „Zwei Siedlerwagen" schicken. Wollen Sie in diesem Zeitalter angreifen, verbünden Sie sich mit so vielen Indianerstämmen wie möglich, indem Sie dort Handelsposten errichten. Dafür benötigen Sie Holz. Noch während der Erforschung des Kolonialzeitalters kommandieren Sie zwei Dorfbewohner zum Holzhacken ab, zwei weitere schicken Sie in die Goldmine. Bilden Sie dann einige Indianerkämpfer aus.
4. Sollten sich aber auf der Spielkarte keine Indianersiedlungen befinden oder wollen Sie weiter expandieren, bauen Sie stattdessen Handelsposten an einer Handelsroute und investieren die gewonnenen Erfahrungspunkte in weitere Dorfbewohner. Verteilen Sie die Dorfbewohner derartig auf die Rohstoffquellen, dass Sie schnellstmöglich 1.200 Nahrungseinheiten und 1.000 Goldeinheiten für den Sprung zum Festungszeitalter zusammenhaben. Wählen Sie als Epochenbonus vier Doppelsöldner aus.
5. Bauen Sie einen Reiterstall noch bevor Sie das Festungszeitalter erreicht haben. Sobald Sie im Festungszeitalter sind, produzieren Sie am Fließband Ulanen. Lassen Sie sich per Nachschubkarte noch einige Plänkler aus der Heimatstadt schicken, falls der Gegner Pikeniere ins Feld führt.

Die Schlinge zuziehen

6. Schneiden Sie den Gegner von allen Rohstoffquellen außerhalb seiner Siedlung ab. Hauptziel sind wieder die Dorfbewohner. Kämpfe mit feindlichen Soldaten sollten Sie nur wagen, wenn Sie klar überlegen sind.
7. Sollte sich der Feind mit Türmen oder Festungen eingeigelt haben, fordern Sie noch Doppelsöldner, Landsknechte und Kanonen an, um die Gebäude abzureißen.
8. Ist der Gegner stark geschwächt, geben Sie ihm den Gnadenstoß. Hat er eine Festung zur Verteidigung gebaut, radieren Sie erst seine Armee aus und schießen dann die Bastion zu Klump.

Variante: Angriff zur Kolonialzeit

1. Wenn Sie nicht bis zum Festungszeitalter mit dem Angriff warten möchten, bauen Sie zur Kolonialzeit eine Kaserne und bilden Armbrustschützen, Pikeniere sowie Doppelsöldner (nur bei vielen Rohstoffen) aus.
2. Verteilen Sie Ihre Dorfbewohner nach dem Epochensprung im Verhältnis 50 zu 50 auf das Sammeln von Nahrung (Jagd) und Holz. (oh/ah)



GETEILT Schicken Sie alle Arbeiter bis auf den Siedlerwagen zur Jagd. Der Wagen (1) sammelt die Kisten ein.



WIRTSCHAFT Verteilen Sie Ihre Sielder im 1:2:1-Verhältnis auf das Sammeln von Nahrung, Holz und Gold.



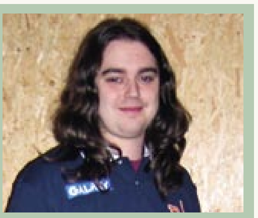
KONTROLLE Bauen Sie an wichtigen Rohstoffquellen eine Festung und stellen Sie eine große Armee auf.

Die Osmanen

André „n!RAPTOR.HoRRoR" Wagner hat sich auf die Osmanen spezialisiert. Mit seiner Rush-Strategie können Sie auch als Anfänger viel reißen.

Die einfachste und effektivste Methode um mit den Osmanen einen Sieg zu erlangen, ist der Rush mit Janitscharen. Bei dieser Taktik setzen Sie auf eine frühe Überlegenheit mit Massen dieser leichten, aber effektiven Infanterieeinheit, die Sie bereits im Kolonialzeitalter in Ihrer Kaserne ausbilden können. Durch den Epochenbonus 500 Holzeinheiten kommen Sie schnell an eine Kaserne. Eine Alternative ist ein Mix aus Janitscharen und Bronzehaubitzen aus der Geschützgießerei. Von dieser Taktik sollten Sie nur Gebrauch machen, wenn Sie schon ein wenig Erfahrung in der Welt von **Age of Empires 3** gesammelt haben. Sonst brauchen Sie für die Erforschung des dritten Zeitalters zu lang. Spielen Sie die Osmanen am besten auf Karten, die keine oder kaum Seegebiete haben, damit Sie Ihren Gegner schnell angreifen können.





Name: André Wagner
Nickname: n!RAPTOR.HoRRoR
www.faculty.de

André Wagner: Um viele Janitschare zu bauen, sind Rohstoffkarten wichtig. Haben Sie nur einige davon, füllen Sie Ihr Deck mit Einheitenkarten auf. Das vierte Zeitalter ist unwichtig, da Sie bis dahin gewonnen haben sollten.

Der Janitscharen-Rush

Die Janitscharen sind die stärkste leichte Infanterieeinheit im ganzen Spiel. Daher lohnt es sich, diese frühzeitig zu bauen und den Gegner schnell anzugreifen.

Die Startphase

1. Schicken Sie alle Dorfbewohner auf die Jagd, bis Sie 800 Nahrungsmittel für die Erforschung des Kolonialzeitalters zusammenhaben. Benutzen Sie außerdem Ihre Nachschubkarten in der Heimatstadt, um schnell an weitere Dorfbewohner und Rohstoffe zu gelangen. Schicken Sie Ihren Helden zum Erkunden der Karte, um die Startposition Ihres Gegners zu ermitteln.

2. Ein Vorteil der Osmanen ist die automatische und kontinuierliche Produktion von Dorfbewohnern. Vergessen Sie jedoch nicht, die Dorfbewohnern auf die verschiedenen Rohstoffquellen wie Jagdwild, Wälder und Goldminen zu verteilen. Ihre Dorfbewohner sollten Sie im Verhältnis 2 (Nahrung) zu 1 (Gold) zu 1 (Holz) splitten.

3. Falls Ihr Kundschafter einen Schatz mit maximal zwei Bewachern findet, plündern Sie diesen, um an weitere Rohstoffe, Siedler oder Kämpfer zu kommen.

4. Beginnen Sie nun mit der Erforschung des Kolonialzeitalters und wählen Sie als Epochenbonus 500 Holzeinheiten aus, um den Bau einer Kaserne und eines Marktplatzes zu finanzieren. Versäumen Sie nicht, während des Spiels mehrere Häuser zu bauen, um die Produktion weiterer Dorfbewohner und Janitscharen zu gewährleisten.

5. Errichten Sie einen Marktplatz und geben Sie dort alle wichtigen Updates für die Verbesserung Ihrer Rohstoffgewinnung in Auftrag. Die wichtigste Verbesserung zu Beginn einer Partie ist das Jagdhund-Update; damit steigt Ihre Nahrungsproduktion rapide an. Achten Sie darauf, dass Sie in späteren Zeitaltern die neu hinzugekommenen Upgrades ebenfalls erforschen.

6. Nachdem Sie den Befehl zur Entwicklung des nächsten Zeitalters gegeben haben, schicken Sie mindestens drei Dorfbewohner zum Holz- und Goldabbau. Die restlichen Bewohner bleiben auf der Jagd. Für die Produktion von Janitscharen ist hauptsächlich Nahrung und Gold vonnöten.

Mit Janitscharen überrennen

7. Sie sollten nun im Kolonialzeitalter angekommen sein. Beginnen Sie mit dem Bau der Kaserne, um schnell an die günstigen Janitscharen zu gelangen.

8. Bauen Sie einen Handelposten, um an Erfahrungspunkte zu gelangen. Diese Punkte benötigen Sie, um Ihre Nachschubkarten aus der Heimatstadt auszuspielen.

9. Versuchen Sie, den Gegner kontinuierlich mit den Janitscharen unter Druck zu setzen. Je mehr Druck Sie ausüben, umso härter ist das Leben Ihres Gegner, da die Janitscharen den gegnerischen Einheiten am Anfang des Spiels überlegen sind.

10. Sollte Ihr Gegenspieler trotz allem nicht aufgeben, produzieren Sie noch einige Bronzehaubitzen in der Geschützgießerei. Diese Einheiten sind sehr günstig und effektiv in der fortgeschrittenen Phase jeder Partie.

11. Falls Sie auf diese Weise noch nicht gewonnen haben sollten, fügen Sie Ihrer Armee noch einige Grenadiere aus der Geschützgießerei hinzu. Natürlich können Sie auch noch andere Einheiten bauen, wie zum Beispiel Haubitzen. Das Rückgrat Ihrer Armee sollten jedoch Janitschare und Bronzehaubitzen sein.

12. Sie reißen als erstes die feindlichen Kasernen, Ställe und Gießereien ein, um die Produktion zu stoppen, und vernichten anschließend die Armee des Gegners. Dann gibt er sicher auf. (jc/aw)



TAUSCHHANDEL Errichten Sie bereits während der Forschung des Kolonialzeitalters einen Marktplatz (1).



ERFAHRUNG Um für Nachschubkarten Erfahrungspunkte zu bekommen, bauen Sie Handelsposten.



ANGRIFF Haben Sie viele Janitschare ausgebildet, greifen Sie den Gegner an. Hauptziel: die Kasernen.

Call of Duty 2

Call of Duty 2 schickt sich an, als Mehrspielertitel richtig in Fahrt zu kommen. Um den Start interessanter und einfacher zu gestalten, haben sich die Community ZoGGaZ und der Clan The Bloody Dogs[TBD] zusammengetan und die ersten Erfahrungen mit Waffen und Taktiken auf dem neuen Terrain zusammengefasst.

Grundlegendes für Mehrspielerpartien

Orientierung am Radar

Wie im Einzelspielermodus zeigen nun rote Punkte auf dem Radar kurzzeitig an, wo ein Gegner einen Schuss abgegeben hat. (Wussten Sie, dass der oder – fachsprachlich – das Radar eine Abkürzung für „Radio detection and range" ist? Nein? Bedeutet so viel wie „Funkmessung und -ortung".) Natürlich funktioniert das im Umkehrschluss genauso. Ändern Sie deshalb Ihre Position schnellstmöglich, nachdem Sie einen Gegner unter Feuer genommen haben. Andernfalls können der Beschossene oder seine Mitspieler Sie auf der Karte orten, selbst wenn die Sie nicht direkt gesehen haben. Mittels Radar können Sie auch erkennen, wo sich Ihre Mitspieler aufhalten und wo die Zielpunkte liegen.

Schneller laufen

Da Sie überhaupt nicht mehr sprinten können wie im Vorgänger, wechseln Sie auf die Pistole beziehungsweise Ihre leichteste Waffe, falls Sie sich schneller fortbewegen wollen.

Unbemerkt bewegen

Suchen Sie sich sichere Wege, wenn Sie den Standort wechseln wollen. Achten Sie darauf, dass Sie sich nicht zu offen bewegen, nutzen Sie die Umgebung wie Gräben, Ruinen, Büsche als Deckung beziehungsweise Sichtschutz. Bleiben Sie dabei möglichst geduckt, so bieten Sie weniger Angriffsfläche und sind zugleich nicht zu hören sowie schwerer auszumachen. Dass Sie auf diese Weise aber auch langsamer sind, fällt normalerweise nicht ins Gewicht.

Durch Nebel sehen

Hat der Gegner Nebelgranaten geworfen, fahren Sie mit dem Fadenkreuz langsam über die Nebelwand. Dort verborgene Gegner werden durch das sich rot verfärbende Fadenkreuz entlarvt. Sie eröffnen dann lediglich noch das Feuer, treffen werden Sie fast garantiert.

Sie wurden angeschossen, was ist zu tun?

Wenn Sie getroffen wurden, gehen Sie schnell in Deckung und warten einige Sekunden, bis Sie sich wieder regeneriert haben. Im Umkehrschluss heißt das, falls Sie einen Gegner nur anschießen und ein paar Sekunden aus den Augen verlieren, ist er wieder genesen und kein leichtes Ziel mehr.

Granatentipps

Die Granaten erwischen Sie immer

Achten Sie genau auf die Granaten-Anzeigen und weichen Sie den explosiven Teilen schnell aus. In den meisten Fällen reicht die Zeit, um weit genug wegzukommen. Laufen Sie genau in die entgegengesetzte Richtung oder stellen Sie sich schnell hinter eine Mauer.

Wurftipps

Trainieren Sie das Granatenwerfen. Schleudern Sie die Dinger möglichst in einem hohen Bogen. Je länger eine Granate fliegt, desto weniger Zeit bleibt dem Gegner zum Ausweichen. Zudem können Sie Granaten indirekt werfen, also von Mauern oder Dächern abprallen lassen. Auf einigen Karten sind die Gebäude recht niedrig, sodass Sie die explosiven Teile dort auch rüberpfeffern können. Ihr Feind sieht so das anfliegende Ei nicht und wird erst durch das Granatensymbol gewarnt.

Schützentipps

Ständiges Ballern bringt nichts!

Geben Sie bei den automatischen Waffen nur kurze Salven ab, bei Dauerfeuer verziehen die Wummen zu stark.

Halten Sie beim Zielen vor!

Abhängig von Ihrem Ping müssen Sie bei Gegnern, die in Bewegung sind, immer ein wenig in Laufrichtung vorhalten. Je höher der Ping, desto mehr halten Sie vor.

Lassen Sie sich nicht kalt erwischen

Beim Nachladen Ihrer Waffe suchen Sie Deckung. Falls das nicht möglich ist und Ihnen gerade ein Gegner auf die Pelle rückt, bleiben Sie unbedingt in Bewegung, in dem Sie im Zickzack laufen.
Falls Sie auf der Lauer liegen, denken Sie daran, dass sich ein Gegner in geduckter Haltung problemlos an Sie heranschleichen kann. Lassen Sie sich wenn möglich von einem Mitspieler den Rücken freihalten und wechseln Sie ab und zu die Position.

Feuern Sie überlegt

Vermeiden Sie es unbedingt zu schießen, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Sie treffen können. Visieren Sie lieber einen Tick länger an, um den Gegner auch wirklich zu erwischen.

Aus dem Sprung heraus feuern

Wenn Sie springen und gleichzeitig schießen wollen, bringen Sie am besten die Waffe in Anschlag, sonst treffen Sie gar nichts. Jedoch erfordert es einige Übung, um beispielsweise aus einem Haus zu springen und gleichzeitig einen Gegner aufs Korn zu nehmen.
www.zoggaz.net | www.the-bloody-dogs.de

(as/-=ZoGGaZ=- und The Bloody Dogs [TBD])



VOLLE GRANATE Üben Sie, die Granaten richtig zu platzieren. Wenn Sie sie hier zum Beispiel falsch werfen, fällt sie innen am Feind vorbei durch das Loch wieder nach unten.


GANZ SCHÖN NEBLIG Suchen Sie den Nebel per Fadenkreuz ab. Will sich ein Gegner unbemerkt vorbeischleichen, färbt es sich rot und Sie können das Feuer eröffnen.

Brecourt

Die Karte Brecourt ist bereits aus dem ersten Teil von **Call of Duty** bekannt. Sie ist geprägt durch drei große, offene Felder, welche durch hohe Hecken getrennt sind. Ein Schützengraben verbindet diese Areale. Deckung finden Sie in den Ruinen, hinter kleinen Hügeln und im Schützengraben. Laufen Sie nie über das offene Feld! Mit Rauchgranaten haben Sie hier zumindest etwas bessere Chancen. Es gibt drei MGs, zwei sind in den Ruinen und ein MG ist im Schützengraben. Zwar sind diese Waffen verlockend, doch sollten Sie nur spontan darauf zurückgreifen, falls tatsächlich mehrere Opponenten keck über den Acker huschen. Andernfalls sind Sie dort zu auffällig platziert und leichte Beute. Begeben Sie sich in die Ruinen auf dem großen Feld, sodass Sie den kompletten Überblick haben. Üben Sie sich in Geduld und begeben Sie sich nach jedem Schuss in Deckung. Benutzen Sie Gewehre, die für weite Entfernungen geeignet sind wie Kar98k oder M1Garand. Mit Nahkampfwaffen können Sie höchstens den Bunker in der Mitte verteidigen.



Burgundy

Burgundy ist das kleinste Szenario des gesamten Kartenaufgebots. Durch die kompakten Maße haben Sie garantiert immer einen Feind in Ihrer Nähe. Dadurch laufen die Gefechte recht rasant ab. Die meisten Gebäude sind gar nicht oder nur zum Teil begehbar. Es gibt jeweils ein Bauwerk im Osten und Westen, neben denen bei Capture the Flag die Flaggen platziert sind. Von dort aus können Sie mit den MGs im ersten Stock die Grünfläche in der Mitte der Karte sowie die Straße nördlich davon komplett abdecken, wobei sich die Schützen gegenseitig erreichen können. Diese Gebäude sind die idealen Ausgangspunkte, um etwas Ruhe in den Spielverlauf zu bringen. Suchen Sie sich dort eine vorteilhafte Stellung und bauen Sie sich eine schlagkräftige Strategie auf. Da die Karte ziemlich verwinkelt ist und kaum größere freie Flächen bietet, greifen Sie am besten auf die vollautomatischen Waffen wie MP44 oder Grease Gun zurück. Je nach Spielweise kann hier auch die M1897 Trench Gun ihren Zweck erfüllen.



Carentan

Das Szenario Carentan war ebenfalls bereits bei der ersten Episode mit von der Partie. Es besteht aus einem Dorf und einem kleinen Feld. Eine Straße verläuft kreisförmig um das Dorf. Im Mittelpunkt steht ein großes Gebäude, welches als „Kellerhaus" bekannt ist. Konzentrieren Sie sich darauf, sich dort dauerhaft einzurichten, da es von großer strategischer Bedeutung ist. Halten Sie auf jeden Fall diesen Bereich, denn die meisten Gefechte spielen sich hier ab. Zudem haben Sie einen guten Überblick über einen Großteil des Dorfes und Sie gelangen über das Dach in das „MG-Haus". Der Schussbereich des dortigen MGs reicht aus, um weite Teile des Feldes, den Garten vor dem Kellerhaus und sogar das Kellerhaus selbst abzudecken. Der Gegner ist also gezwungen, zu Ihnen zu kommen und kann sich praktisch nirgendwo verstecken. Da es hier kein offenes Gelände gibt und Schnelligkeit angesagt ist, sind Sie mit den leichten Automatikwaffen wie MP40 oder Thompson gut bedient.



El Alamein

Im Westen nichts Neues lässt grüßen: El Alamein ist das einzige Gefecht in der Nacht. Es ist geprägt durch ebenen Sandboden mit einem Labyrinth aus Schützengräben. Die Karte ist sehr vielseitig, denn Sie haben hier die Wahl zwischen zwei verschiedenen Taktiken. Zum einem können Sie sich mit einer Automatikwaffe durch die Schützengräben kämpfen. Dabei ist darauf zu achten, dass Sie niemals aus den Schützengräben raussteigen, denn sonst sind Sie ein perfektes Ziel für feindliche Scharfschützen, die meistens auf Hügeln postiert sind. Für den Kampf in den Schützengräben ist die Trench Gun eine optimale Waffe. Die zweite Möglichkeit ist, selbst als Scharfschütze zu agieren. Entfernen Sie sich weit von den Schützengräben und suchen Sie sich hinter Hügeln und Kisten eine Position, von der Sie die Schützengräben gut im Blick haben. Passen Sie aber weiter auf feindliche Scharfschützen auf, die am anderen Ende der Karte lauern. Werfen Sie zudem einen Blick auf die MG-Stellungen, die ebenfalls sehr gefährlich für Sie sind.



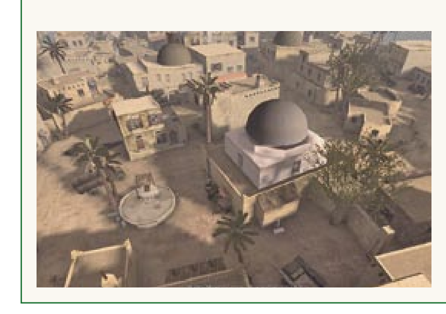
Leningrad

Leningrad hat ein quadratisches Format. Vier Gebäude bilden die äußere Begrenzung – alle sind begehbar, verfügen jeweils über zwei Etagen und bieten jede Menge Lücken zum Durchschießen. Zwischen diesen Häusern steht ein weiteres Gebäude, welches ebenfalls zwei Etagen besitzt. Begeben Sie sich möglichst nie in das mittlere Bauwerk, denn es ist von allen Seiten zugänglich und zu beschießen. Bleiben Sie in einem der Häuser am Rand. Das Hauptgebäude bildet die kleine Fabrik. Um in ein anderes Gebäude zu gelangen, gehen Sie außen herum, benutzen Sie nie die Straße! Durch die Mauern sind Sie dort geschützt. Seien Sie generell vorsichtig, wenn Sie Gebäude betreten – da es nur wenige gibt, treffen Sie in fast jedem auf Feinde. Vor allem in der Fabrik ist aufgrund der vielen unübersichtlichen Räume Obacht geboten. Auf deutscher Seite bieten sich das Gewehr 43 und die MP44 an, auf russischer die Tokarev SVT-40 und die PPS42. Auch auf das MG neben der Fabrik sollten Sie ein Auge haben.



Matmata

Matmata spielt in der Wüste Tunesiens. Die Stadt ist verwinkelt. Neben den meisten Gebäuden stehen Leitern, sodass Sie auf die Dächer gelangen können. Achten Sie daher sowohl auf die Straßen als auch auf die Dächer. Meiden Sie große Plätze und bleiben Sie immer in der Nähe von Gebäuden. Es gibt hier eine Menge Deckungsmöglichkeiten wie Kisten, zerstörte Panzer und die Häuser selbst. Stehen Sie auf den Dächer niemals auf und nutzen Sie die Mauern als Schutz vor gegnerischen Kugeln. Ein Maschinengewehr auf einem Haus am Rande der mittleren Straße erreicht fast den gesamten Weg und ist somit eine vorteilhafte Position, um einen feindlichen Angriff zu stoppen. Über die niedrigen Gebäude können Sie ohne Probleme Granaten werfen. Nutzen Sie diesen Umstand aus, wenn Sie einen Kontrahenten beispielsweise an einer Häuserecke ausgemacht haben. So bekommt er sein Fett weg, ohne dass Sie direkt angreifen. Mit Automatikwaffen sind Sie hier gut gerüstet, in einer ruhigeren Dachposition sind die Gewehre nützlich.



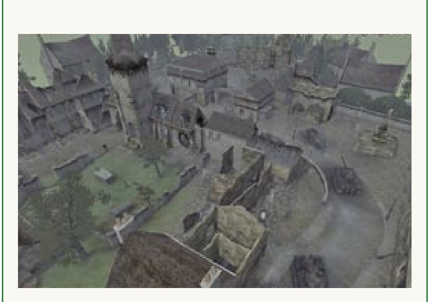
Moscow

Ein Denkmal auf einem großen Platz stellt die Mitte der Karte dar, umgeben von einer zerstörten Mauer. Um den Platz verteilt stehen hohe Bauwerke, wobei das Verwaltungsgebäude und das zerstörte Hochhaus die entscheidenden sind. Die Entfernung dieser Gebäude zueinander ist sehr groß. Zwischen ihnen gibt es kaum Deckung, lediglich rund um den Platz bieten zerstörte Fahrzeuge Schutz. Das Verwaltungsgebäude besitzt einen Balkon in der zweiten Etage. Von dort ist es mit einer geeigneten Waffe leicht, feindliche Truppen auf dem offenen Gelände abzufangen. Das gilt auch für das zerstörte Hochhaus mit noch mehr Versteckmöglichkeiten. Durch den starken Schneefall und den Nebel ist es schwer, einen Gegner in einem anderen Gebäude zu erblicken. Seien Sie daher besonders vorsichtig, wenn Sie im Sichtfeld eines der Bauwerke sind. Durch die wenigen geschützten Positionen wählen Sie vornehmlich ein Scharfschützengewehr. Doch auch der Kar98k und die Mosin-Nagant sind hier nicht zu unterschätzen.



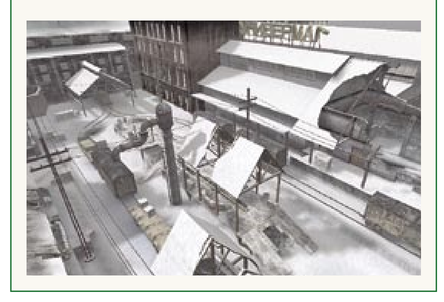
St. Mere-Eglise

St. Mere-Eglise, auch Dawnville genannt, ist ebenfalls bereits aus **Call of Duty 1** bekannt. Jedoch ist die Karte in der neuen Version geschrumpft, sodass kein Zugang mehr zu den Hühnerställen existiert und kein Hintereingang zum Hotel. Die Stadt ist größtenteils zerstört. Rund um die Kirche geht es heiß her, dort toben die meisten Gefechte. Vom Hotel neben dem Denkmal und vom zweistöckigen Wohnhaus abseits der Kirche lässt sich die Straße dank einiger offener Stellen gut überblicken. Vermeiden Sie es, auf der Straße umherzulaufen, in den zerstörten Gebäuden rundum finden Sie genügend Schutz. Ein MG in der Kirche macht Ihnen den Zugang schwer. Jedoch können Sie an den Mauern auf der rechten Seite zu diesem MG vorstoßen, denn es kann Sie dort nicht erreichen. Die Ruinen zwischen der Kirche und dem Wohnhaus bieten Ihnen Schutz beim Überqueren, des Weiteren lässt sich die Straße von hier aus zum größten Teil überblicken.Bewaffnen Sie sich mit automatischen Nahkampfwaffen wie MP44 oder Thompson.



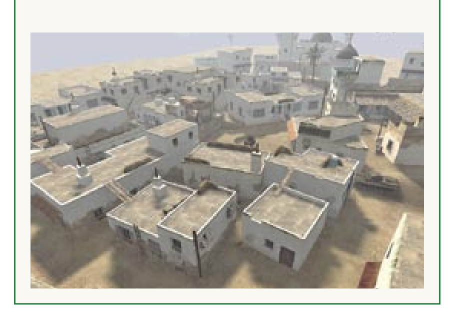
Stalingrad

Stalingrad ist auch aus dem ersten Teil von **Call of Duty** bekannt, allerdings war der Name bisher Railyard. Neben dem Bahnhof steht die Panzerhalle im Mittelpunkt, verbunden durch eine Reihe von Gebäuden. Vermeiden Sie den Gang auf die großen Plätze, vor allem vor der Panzerhalle. Die hohen Bauwerke am Bahnhof bieten eine gute Übersicht über die Gleise. Mit dem einen MG am Fenster erreichen Sie den gesamten Bahnhof und stoppen damit die Vormarschversuche der feindlichen Truppen. Falls Sie am Bahnhof unter Beschuss geraten, versuchen Sie, hinter das Rad eines Waggons zu gelangen. Weiterrennen bringt meistens nichts, da Sie für den Gegner über zu große Strecken sichtbar sind. Anders als im ersten **Call of Duty** gibt es zum Glück nun mehrere Möglichkeiten, vom Bahnhof in die Panzerhalle zu gelangen und umgekehrt. Für diese Karte ist jede Waffe gut geeignet, wobei am Bahnhof Kar98k oder Mosin-Nagant super sind, für die Panzerhalle und die anliegenden Gebäude sind Automatikwaffen die bessere Wahl.



Toujane

Toujane ist ähnlich aufgebaut wie Matmata. Auch hier kann man mithilfe von Leitern auf fast alle Häuser klettern. Durch Holzbretter haben Sie die Möglichkeit, von Dach zu Dach zu gelangen, um Ihre Position ständig zu ändern. Toujane ist relativ flach. Passen Sie deshalb auf den langen Straßen auf, denn es ist von den Dächern aus einfach, auch auf weite Entfernung zu treffen. Ohne Probleme können Sie Granaten über die Bauwerke schleudern. Die vielen Gassen bieten Schutz, behalten Sie aber die Dächer stets im Auge. In der Mitte von Toujane liegt ein kleiner Platz, zu welchem alle Straßen führen. Meiden Sie diesen, hier sind Sie ein leichtes Ziel, der Feind kann Sie von allen Seiten unter Dauerfeuer nehmen. Auf einigen Dächern stehen Sandsäcke, die Ihnen gute Deckung bieten. Geraten Sie auf den Dächern unter Beschuss, springen Sie runter und warten ab, bis Ihre Energie wieder voll ist. Benutzen Sie eine Waffe, die für den Nahkampf geeignet ist, aber auch auf weite Entfernung gut trifft, also etwa MP44 oder Bren LMG.



Caen

Caen: Eine zerstörte Stadt, die durch drei Querstraßen aufgeteilt ist. Der erste Stadtteil befindet sich um den Bahnhof. Die große offene Straße bietet Ihnen keinen Schutz. Begeben Sie sich daher in die vorgelagerten Gebäude. Im Mittelpunkt der Stadt steht ein großes Café, mit einer Reihe von Wohnhäuser gegenüber. Dazwischen liegt die zweite Querstraße. Begeben Sie sich in das zerstörte Gebäude am Rande der Straße und suchen Sie dort Deckung. Mit einem Gewehr ausgestattet, können Sie hier den Widersachern auflauern. Passen Sie aber auf, dass kein Feind unbemerkt das Gebäude von der Nebenstraße her betritt. Hinter dem Café befindet sich eine große Grünfläche mit einem MG-Nest, umrandet von einer teilweise zerstörten Mauer. Die MG decken die gesamte Hauptstraße ab. Von dem zerstörten Gebäude aus gelangen Sie durch den Hintereingang in zwei weitere Wohnhäuser, von denen aus Sie dieses Gebiet überschauen können. Achten Sie aber auf die Rückseite des Cafés.



Villers-Bocage

Villers-Bocage bietet Ihnen ein trübes Schlachtfeld. Schlamm, Geröll und zerstörte Gebäude prägen die Stadt. Hier werden Sie auf Ihr Können mit Automatikwaffen geprüft. Gehen Sie niemals in die Mitte der Stadt, sie ist sehr offen und bietet kaum Schutz. Begeben Sie sich in ein naheliegendes Gebäude, von dem aus Sie die Ruine in der Mitte und den umliegenden Platz einsehen können. Bewegen Sie sich schnell und bleiben Sie immer in der Nähe eines Bauwerkes, wenn Sie die Stellung wechseln. Die zerstörten Häuser bieten Ihnen gute Positionen, den Gegner bereits von Weitem auszuschalten. Verweilen Sie nie lange an einem Ort und fühlen Sie sich nie zu sicher. Die unübersichtliche Stadt macht es dem Gegner leicht, unbemerkt zu Ihnen vorzudringen, vor allem, da die meisten Gebäude mehrere Eingänge besitzen. Die Straße, welche die Stadt umrandet, ist zu meiden. Es gibt dort Panzersperren und zerstörte Fahrzeuge, doch diese bieten nur auf einer Seite Schutz. Benutzen Sie Waffen für mittlere Distanz wie Gewehr 43 oder BAR.



Beltot

Ein Graben beziehungsweise eine Straße spaltet dieses Farm-Szenario in zwei Teile. Über den Graben führen seitlich zwei Brücken. Auf beiden Seiten bieten viele begehbare Gebäude reichlich Deckung. Vor allem der Speicherturm gibt Ihnen eine gute Möglichkeit, den Gegner mit einem Scharfschützengewehr auszuschalten. Jedoch sind Sie dort oben an einer ziemlich exponierten Stelle, daher ist es wichtig, nach jedem Schuss sofort wieder Deckung zu suchen. Den Turm nehmen Sie am besten von der Seite in Angriff, üben Sie ein wenig, Granaten oben auf die Plattform zu werfen. Es ist eine gefährliche Angelegenheit, den Graben zu überqueren, denn durch das offene Gelände sind Sie dabei ein leichtes Ziel. Je nach Spielmodus versuchen Sie am besten, eine Hälfte des Areals zu kontrollieren. Den Graben behalten Sie dabei immer im Auge. Auf der Karte bietet es sich an, eine Waffe zu wählen, welche für alle Entfernungen geeignet ist, beispielsweise das Gewehr 43 oder BAR.



Leistungstipps

Um in Call of Duty 2 bestehen zu können, sollten Sie für einen möglichst flüssigen Spielablauf sorgen. Lesen Sie, wie Sie der Framerate auf die Sprünge helfen.

Bevor Sie anfangen, im Spiel die Grafik zu ändern, starten Sie einfach den Mehrspielermodus und klicken auf „Server erstellen". Wenn Sie im Spiel sind, drücken Sie die „^-Zirkumflex-Taste" (befindet sich unter „ESC") und es erscheint ein kleiner Balken (Konsole) am oberen Bildschirmrand. Dort geben Sie „/cg_drawfps 1" ein. Jetzt sehen Sie am oberen rechten Bildschirmrand, wie viele Bilder pro Sekunde (Frames per Second, Fps) dargestellt werden. Suchen Sie sich eine Stelle, von der Sie einen freien Blick haben, ohne dass Sie auf eine Mauer oder ähnliches blicken. Merken Sie sich die Stelle und notieren Sie sich den Wert, der oben angezeigt ist. So können Sie die Wirkung der veränderten Einstellungen überprüfen. Jetzt fangen Sie an, die Grafikeinstellungen zu verändern („Optionen" / „Grafik"):

Option	Empfohlener Wert
• Texturfilter	Am besten auf „Bilinear" stellen. Dadurch haben Sie zwar eine sichtbar schlechtere Grafik, was aber für den Mehrspielermodus nicht wichtig ist. Dafür läuft das Spiel besser.
• Antialiasing	Kantenglättung, auf „Aus" stellen. Dient wie der Texturfilter nur besserer Grafik, kostet aber einiges an Ressourcen und ist daher unnötig.
• Rendermethode	Bis zu einer CPU-Leistung von 3 GHz und einer Grafikkarte unter 256 MByte auf „DirectX 7" stellen.
• Bild-Synchronisation	Stellen Sie den Wert auf „Nein".
• Optimierung für SLI	Wählen Sie „Ja", wenn Sie mehrere Grafikprozessoren haben.
• Weiche Rauchkanten	Auf „Spielwelt" einstellen.
• Textureinstellungen	Standard ist „Automatisch", was aber nicht immer das Beste ist. Klicken Sie auf „Automatisch", um die Einstellungen zu verändern und stellen Sie ein: Texturqualität: „Manuell" Texturauflösung: „Normal" Normale Kartenauflösung: „Normal" Spekular-Kartenauflösung: „Norma"l

Speichern (übernehmen) Sie alle Einstellungen und setzen Sie das Spiel neu in Gang. Jetzt starten Sie einen lokalen Server wie gehabt mit der Karte. Stellen Sie sich wieder an die gleiche Stelle und schauen Sie auch wieder in die gleiche Richtung. Nun sollten Sie einen wesentlich höheren Wert erreichen. Falls Sie die Fps-Anzeige nicht mehr wollen, blenden Sie sie mit „/cg_drawfps 0" aus. Etwas Feintunung können Sie noch über die Konsolenbefehle „/com_maxfps 150" oder „300" und „com_hunkMegs 512" betreiben. Sollten Sie Optimierung für SLI gewählt haben, fügen Sie in der Datei „config_mp.cfg" im Spielverzeichnis unter „\main\players\NameDesSpielers" an einer beliebigen Stelle den Eintrag „seta r_gpusync 1" ein, mit dem vorangestellten Sonderzeichen (Kästchen), welches Sie vor den übrigen Befehlen finden. Mit diesem Parameter können Sie auch experimentieren, wenn Sie eine einfache Grafikkarte haben.

Waffenkunde

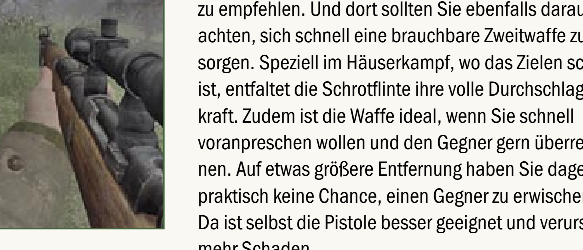
Die Waffen in **Call of Duty 2** decken ein breites Spektrum ab und sind je nach Spielweise und Karte zu wählen. Unterschiede gibt es natürlich bei Genauigkeit, Feuergeschwindigkeit und Durchschlagskraft. Eine gute Allroundwaffe ist die Klasse der Maschinenpistolen. Diese eignen sich besonders für Einsteiger, die noch nicht perfekt treffen. Zur Grundausstattung gehört eine Pistole, die Sie allerdings bei der erstbesten Gelegenheit gegen ein herumliegendes Gewehr tauschen sollten. So können Sie je nach Situation die passende Waffe wählen. Wir haben exemplarisch Waffen jeder Gattung herausgepickt, wobei die Pendants der übrigen Parteien fast die gleichen Eigenschaften aufweisen.

Maschinenpistolen



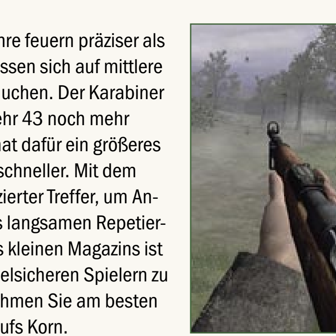
MP40/MP44: Beide Waffen eignen sich sehr gut für den Nahkampf und bei Auseinandersetzungen auf mittlerer Distanz. Mit der MP 40 sind Sie schneller unterwegs, fügen dem Widersacher aber weniger Schaden pro Treffer zu als mit der MP 44. Wenn Sie mit beiden gleich gut umgehen können, wählen Sie je nach Umgebung eine aus. In Sachen Präzision hat die MP 44 die Nase vorn, solange Sie einzelne Schüsse abgeben. So treffen Sie mit etwas Übung auch weiter entfernte Ziele noch punktgenau. Dafür verzieht die kleinere MP40 weniger bei Dauerfeuer und bewährt sich eher in verwinkelten Szenarien.

Präzisionsgewehre



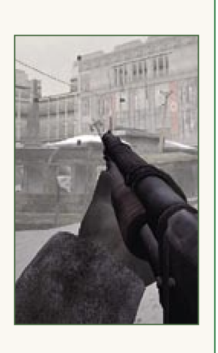
Zielfernrohr Kar98k: Der starke, aber langsame Kar98k, kombiniert mit einem Zielfernrohr, eignet sich nur auf weite Entfernungen. Deshalb sollten Sie sich mit den Präzisionsgewehren etwas aus dem Spielgeschehen zurückziehen. Die meisten Heckenschützen liegen in sicherer Entfernung und beobachten bestimmte Bereiche, um beispielsweise den Mitstreitern den Rücken freizuhalten. Brenzlich ist es natürlich, wenn ein Gegner plötzlich aus dem Nichts auftaucht. Aber da gilt wieder der gute Rat, sich schnellstens eine am Boden liegende Waffe zu besorgen. So kann man wechseln und sich entscheidend zur Wehr setzen.

Karabiner



Kar98k/Gewehr 43: Beide Gewehre feuern präziser als die automatischen Waffen und lassen sich auf mittlere bis große Entfernungen gut gebrauchen. Der Karabiner Kar98k hat gegenüber dem Gewehr 43 noch mehr Durchschlagskraft, das Letztere hat dafür ein größeres Magazin und schießt um einiges schneller. Mit dem Kar98k genügt meist ein gut platzierter Treffer, um Angreifer abzuwehren. Aufgrund des langsamen Repetiervorgangs und des mit fünf Schuss kleinen Magazins ist das Gewehr nur nervenstarken, zielsicheren Spielern zu empfehlen. Mit den Gewehren nehmen Sie am besten Soldaten aus der zweiten Reihe aufs Korn.

Schrotflinte (Trench Gun)



Die Schrotflinte ist ausschließlich auf den Nahkampf beschränkt und daher nur in bestimmten Szenarien zu empfehlen. Und dort sollten Sie ebenfalls darauf achten, sich schnell eine brauchbare Zweitwaffe zu besorgen. Speziell im Häuserkampf, wo das Zielen schwer ist, entfaltet die Schrotflinte ihre volle Durchschlagskraft. Zudem ist die Waffe ideal, wenn Sie schnell voranpreschen wollen und den Gegner gern überrennen. Auf etwas größere Entfernung haben Sie dagegen praktisch keine Chance, einen Gegner zu erwischen. Da ist selbst die Pistole besser geeignet und verursacht mehr Schaden.

X3: Reunion benchen

Die Demo von X3: Reunion wirbt nicht nur für die filmreife Optik des Weltraumspiels. Sie können sie auch nutzen, um die Performance Ihres PCs zu testen.

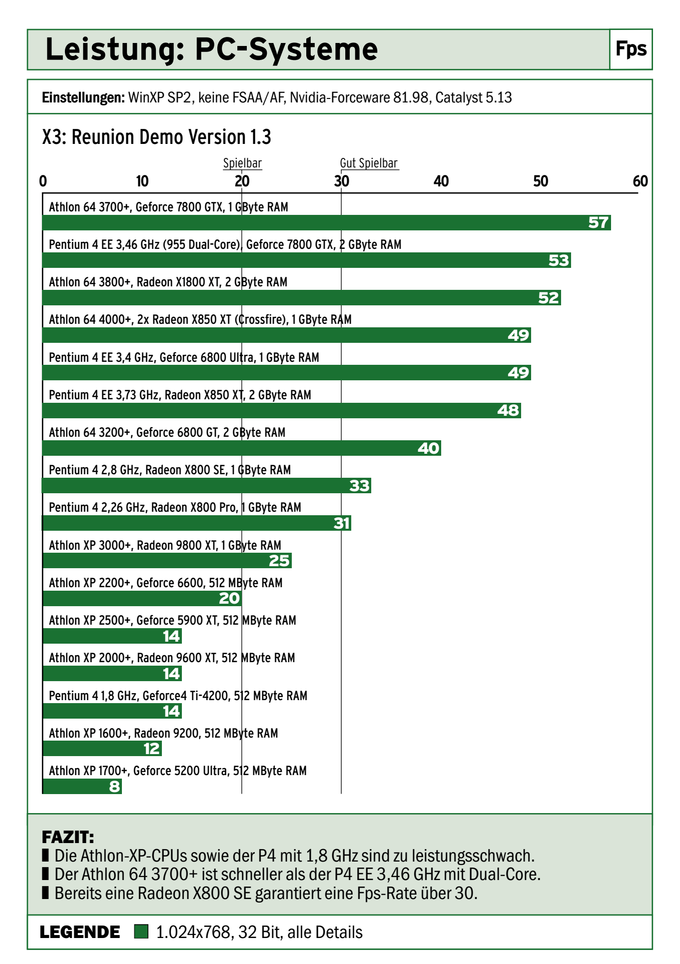
In der guten Tradition des Vorgängers **X2: Die Bedrohung** bietet Egosoft auch für **X3: Reunion** eine selbstablaufende Demo an. Die präsentiert nicht nur die äußerst detailreiche und sehr plastisch wirkende Spitzengrafik des Spiels sowie bisher unveröffentlichte Grafikobjekte und Szenen. Die Entwickler haben ihr auch einen integrierten Benchmark-Modus spendiert, mit dem Sie die Performance Ihres Spiele-PCs überprüfen können. Wie das in der Praxis funktioniert, zeigt unser Benchmark-Guide.

Benchmark vorbereiten

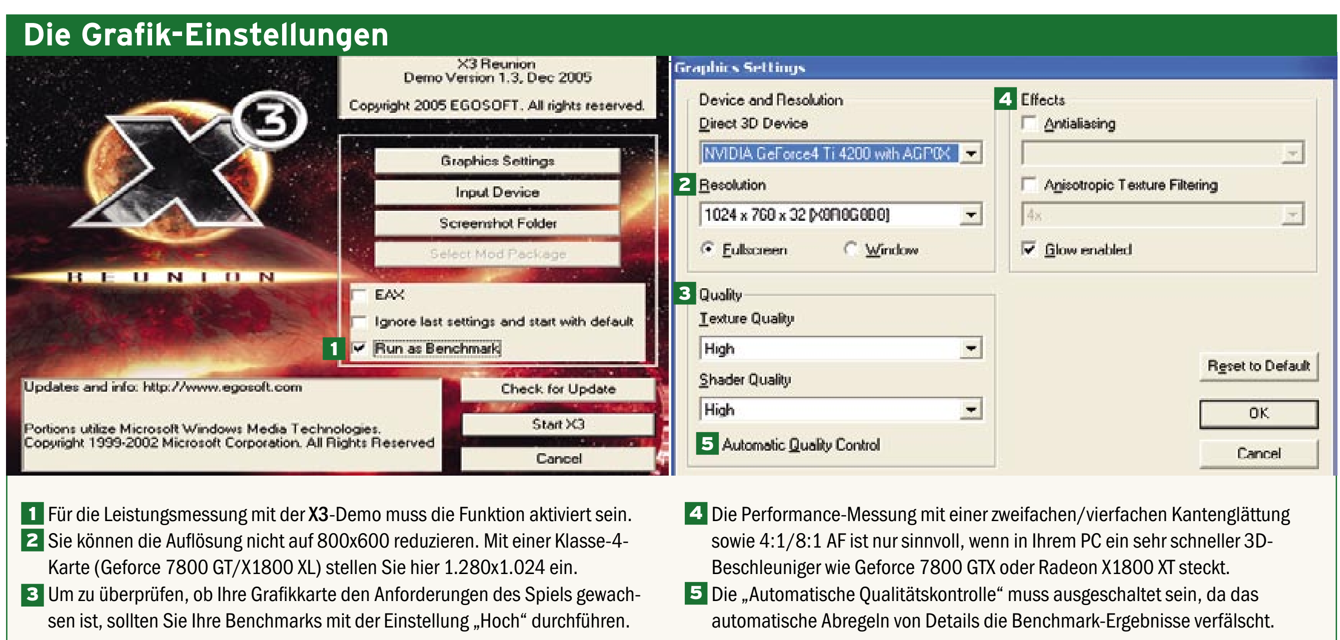
Bevor Sie sich in das Benchmark-Vergnügen stürzen, sind ein paar Dinge zu beachten. Da die Demo nur auf der Systempartition (C:) zu installieren ist, benötigen Sie hier mindestens 400 MByte freien Speicherplatz. Des Weiteren ist es wichtig, dass Sie in den beiden Optionsmenüs die richtigen Einstellungen vornehmen (siehe Kasten unten). Achten Sie darauf, dass die Funktion „Automatic Quality Control" bei den Grafik-Optionen deaktiviert ist. Die regelt ansonsten die Polygonzahlen aller Objekte mit sehr komplexer Geometrie zugunsten einer konstanten Fps-Rate von 15 bis 20 Fps herunter und sorgt damit für nur bedingt brauchbare Ergebnisse. Um die Demo als Benchmark zu starten, setzen Sie zusätzlich unter „Run as Benchmark" einen Haken.

Der Demoverlauf im Detail

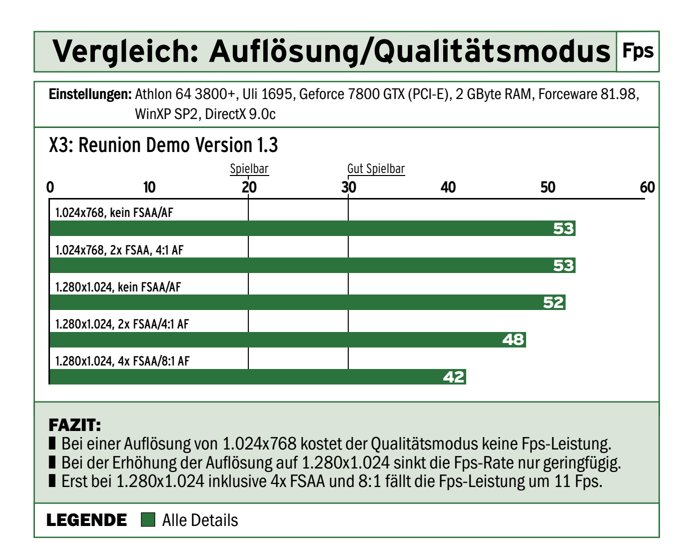
„Trade", „Fight", „Build", „Think": Zu jedem dieser Kernbereiche der Weltraumsimulation läuft eine separate Demo-Sequenz ab. Dabei sind die maximale, minimale und durchschnittliche Fps-Rate, die Anzahl der aktuell gerenderten Polygone, Infos zur Hardware sowie zum FSAA- und AF-Modus angezeigt. Ungeduldige können den gut siebeneinhalb Minuten langen Benchmark vor dem Laden einer neuen Sequenz per „ESC"-Taste abbrechen, wobei die durchschnittliche Framerate für die abgelaufenen



Die Grafik-Einstellungen



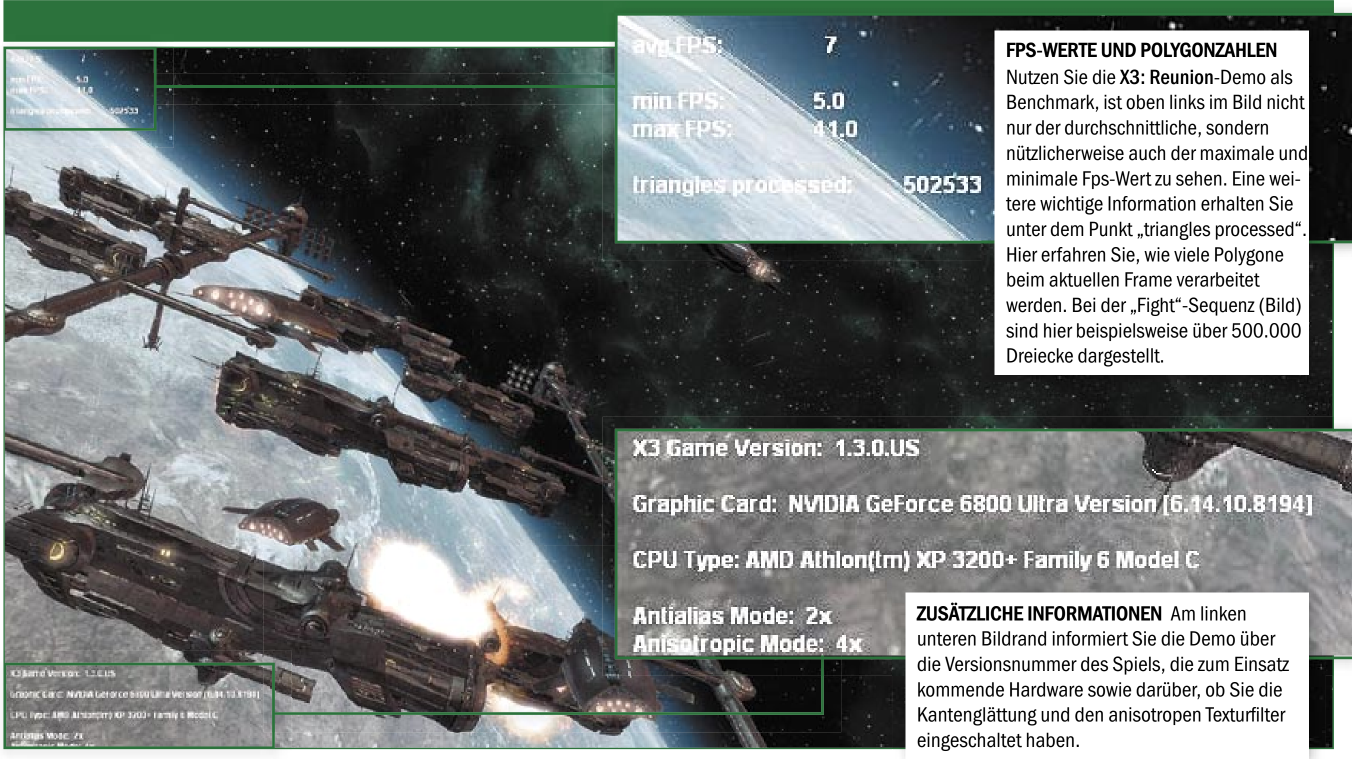
1 Für die Leistungsmessung mit der **X3**-Demo muss die Funktion aktiviert sein.
2 Sie können die Auflösung nicht auf 800x600 reduzieren. Mit einer Klasse-4-Karte (Geforce 7800 GT/X1800 XL) stellen Sie hier 1.280x1.024 ein.
3 Um zu überprüfen, ob Ihre Grafikkarte den Anforderungen des Spiels gewachsen ist, sollten Sie Ihre Benchmarks mit der Einstellung „Hoch" durchführen.
4 Die Performance-Messung mit einer zweifachen/vierfachen Kantenglättung sowie 4:1/8:1 AF ist nur sinnvoll, wenn in Ihrem PC ein sehr schneller 3D-Beschleuniger wie Geforce 7800 GTX oder Radeon X1800 XT steckt.
5 Die „Automatische Qualitätskontrolle" muss ausgeschaltet sein, da das automatische Abregeln von Details die Benchmark-Ergebnisse verfälscht.



Sequenzen angezeigt wird. Das ist jedoch nicht zu empfehlen, da die Sequenzen die Hardware unterschiedlich belasten und sich ein verzerrtes Gesamtbild ergibt. So werden beispielsweise bei der „Fight"-Sequenz im Durchschnitt mehr als 450.000 Polygone gerendert, während sich bei dem anfänglichen „Trade"-Pendant nur 200.000 bis 350.000 Dreiecke auf dem Bildschirm tummeln.

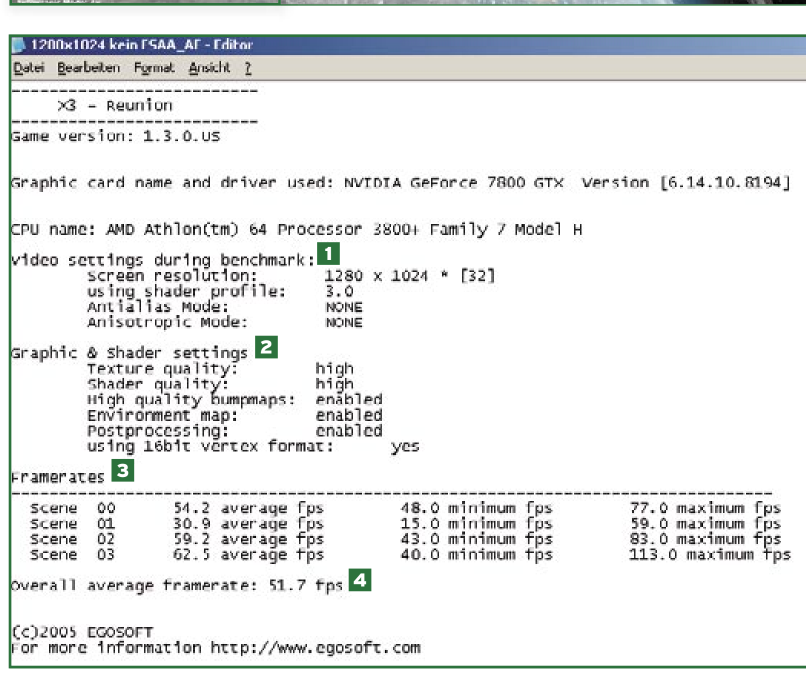
Ergebnisse auswerten

Ist der Benchmark abgeschlossen, werden die durchschnittlichen Fps-Zahlen aller Einzeldemos gemittelt und dieser Wert erscheint. Die Fps-Raten der Einzelsequenzen sowie die Video- und Shader-Einstellungen sind in der Datei „xperf.txt" gespeichert, die Sie unter dem Pfad „Programme\Egosoft\X3 Reunion Demo" finden. Um das Hauptspiel mit allen Details in 1.024x768 spielen zu können, sollte der in der Textdatei aufgeführte Wert für die Gesamt-Fps-Leistung der Demo auf jeden Fall über 30 Fps liegen; ansonsten verringern Sie die Shader- oder Textur-Qualität. (fs)



FPS-WERTE UND POLYGONZAHLEN Nutzen Sie die **X3: Reunion**-Demo als Benchmark, ist oben links im Bild nicht nur der durchschnittliche, sondern nützlicherweise auch der maximale und minimale Fps-Wert zu sehen. Eine weitere wichtige Information erhalten Sie unter dem Punkt „triangles processed". Hier erfahren Sie, wie viele Polygone beim aktuellen Frame verarbeitet werden. Bei der „Fight"-Sequenz (Bild) sind hier beispielsweise über 500.000 Dreiecke dargestellt.

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN Am linken unteren Bildrand informiert Sie die Demo über die Versionsnummer des Spiels, die zum Einsatz kommende Hardware sowie darüber, ob Sie die Kantenglättung und den anisotropen Texturfilter eingeschaltet haben.



```
1280x1024 kein FSAA_AF - Editor
Datei  Bearbeiten  Format  Ansicht  ?
---------------------------
      X3 - Reunion
---------------------------
Game version: 1.3.0.US

Graphic card name and driver used: NVIDIA GeForce 7800 GTX  Version [6.14.10.8194]

CPU name: AMD Athlon(tm) 64 Processor 3800+ Family 7 Model H

Video settings during benchmark: [1]
        Screen resolution:        1280 x 1024 * [32]
        using shader profile:     3.0
        Antialias Mode:           NONE
        Anisotropic Mode:         NONE

Graphic & shader settings [2]
        Texture quality:         high
        Shader quality:          high
        High quality bumpmaps:   enabled
        Environment map:         enabled
        Postprocessing:          enabled
        using 16bit vertex format:      yes

Framerates [3]
--------------------------------------------------------------------------------
  Scene  00      54.2 average fps     48.0 minimum fps     77.0 maximum fps
  Scene  01      30.9 average fps     15.0 minimum fps     59.0 maximum fps
  Scene  02      59.2 average fps     43.0 minimum fps     83.0 maximum fps
  Scene  03      62.5 average fps     40.0 minimum fps     113.0 maximum fps

Overall average framerate: 51.7 fps [4]

(c)2005 EGOSOFT
For more information http://www.egosoft.com
```

Die detaillierte Auswertung

1 Video settings: Hier informiert die „xperf.txt-Datei" darüber, mit welcher Bildschirmauflösung Sie gebencht haben und welche Einstellungen für das Antialiasing und die anisotrope Texturfilterung gewählt wurden. Zusätzlich erfahren Sie, für welches Profil die Shader Ihrer Grafikkarte kompiliert sind.

2 Graphic & Shader settings: Dieser Abschnitt listet auf, welche Textur- und Shader-Qualität Sie eingestellt haben. Außerdem erfahren Sie, ob die Raumschiffe/-stationen mit Bump-Maps der höchsten Qualitätsstufe und Environment-Maps verschönert wurden. Die Angabe „Postprozessing: Enable" bestätigt, dass zusätzlich der Leuchteffekt aktiviert ist.

3 Framerates: In einer detaillierten Übersicht liefert Ihnen die Auswertungsdatei nicht nur die durchschnittlichen, sondern auch die minimalen und maximalen Fps-Messwerte der vier einzelnen Szenen des **X3:Reunion**-Demo-Benchmarks.

4 Overall average framerate: Für das finale Ergebnis werden die durchschnittlichen Fps-Raten der vier Einzeldemos gemittelt.

Star Wars: Empire at War

Sie haben die Demo angespielt und dabei genauso viel Erfolg gehabt wie der Imperator bei der Niederschlagung der Rebellion? Verzweifeln Sie nicht! PC Games hat einen Demo-Guide erstellt, der allen glücklosen Welteneroberern auf die Sprünge hilft.

Eine Flotte aufstellen

1. Schicken Sie als erstes Han Solo in das benachbarte Asteroidenfeld. Ihnen wird nun angezeigt, dass die imperiale Flotte mit einem Victory-Class-Sternenzerstörer, einem Acclamator-Class-Kreuzer und TIE Scouts auf Sie wartet. Das ist aber nur die halbe Wahrheit. Im galaktischen Felsenmeer lauern noch eine Raumbasis sowie einige Geschwader TIE Fighter und TIE Bomber!

2. Rüsten Sie unbedingt Ihre Flotte auf, bevor Sie in die Schlacht ziehen. Bei Spielstart verfügen Sie lediglich über das Hoth-System und je zwei Geschwader X- und Y-Wings. Bauen Sie daher mindestens drei Blockadebrecher, zwei Fregatten und je zwei X- und Y-Wing-Geschwader. Geübte Echtzeit-Strategen sind mit dieser Streitmacht auf jeden Fall erfolgreich. Einsteiger sollten zur Sicherheit lieber noch ein paar Schiffe mehr mitnehmen.

Kampf im Asteroidenfeld

3. Ziehen Sie jetzt den Flottenverband in das von den Imperialen gehaltene Asteroidenfeld.

4. Im Asteroidenfeld angekommen, fliegen Sie mit Ihren Kampfschiffen an den mittig gelegenen Felsbrocken vorbei und halten Kurs in Richtung des roten Radarkontakts (auf der Minimap links unten).

5. Sobald Sie erste Feindeinheiten bemerken, halten Sie die Flotte an. Feindliche TIE Fighter und Bomber greifen nun an. Schießen Sie diese in sicherem Abstand zur Raumbasis und den imperialen Großkampfschiffen ab. Blockadebrecher und X-Wings eignen sich gut zum Abfangen der kleinen Flieger.

6. Sind die TIE-Geschwader dezimiert, hetzen Sie Ihre Y-Wings und die Fregatten auf das Ihrer Flotte am nächsten liegende Großkampfschiff des Gegners. Da Sie bei **Star Wars: Empire at War** einzelne Bauteile der größeren Schiffe anvisieren können, vernichten Sie zunächst die Schildgeneratoren. Nehmen Sie sich möglichst als Erstes den Acclamator-Class-Kreuzer vor und zerstören Sie sofort nach dem Schildgenerator den Hangar. Sonst spuckt das Schiff – genau wie die Raumstation – während der Kämpfe neue Jäger aus. Schalten Sie nun alle Geschützstellungen aus, bis die Schiffe explodieren. Bei der Raumstation gehen Sie auf die gleiche Weise vor: Erst die Schilde, dann den Hangar und anschließend die Geschütze.

7. Halten Sie dabei mit Ihren X-Wings und Blockadebrechern die nachfolgenden TIE-Jäger in Schach. Ist die Raumstation vernichtet, haben Sie gewonnen.

8. Tipp: Die Y-Wings besitzen Extrawaffen in Form von Ionenkanonen, mit denen Sie Schilde in kürzester Zeit ausschalten. Allerdings ist diese Spezialfunktion im Menü extra auszuwählen, was mehr Kleinarbeit bedeutet, die Vernichtung des Gegners aber beschleunigt.

Bereiten Sie sich auf den Bodenangriff vor

9. Zurück auf der Strategiekarte bauen Sie erst die Infrastruktur des Planeten Hoth aus. Errichten Sie im Menü „Ground Production“ die Gebäude „Mining Facility“, „Barracks“ und „Light Factory“.

10. Anschließend produzieren Sie ein Dutzend T2-B Tanks und je vier Infantry Platoons und Plex Soldiers.

11. Haben einige Y-Wings die Raumschlacht überlebt, sind Sie angriffsbereit. Wurden jedoch alle Y-Wings abgeschossen, bauen Sie ein Geschwader nach.

12. Führen Sie Ihre gesamte Flotte inklusive Bodentruppen nach Tatooine und beginnen Sie die Landung.

Schlacht um Tatooine

13. Auf dem Planeten angekommen, fordern Sie sofort drei Panzergruppen und die Artillerieeinheit als Verstärkung an. Die Artillerieeinheiten platzieren Sie zum Kartenrand hin, um diese zu schützen.

14. Einheimische und Jawas unterstützen Sie beim Angriff. Ziehen Sie einige von ihnen sowie drei Viertel Ihrer Panzer zum nächsten Nachschubpunkt im Südwesten der Spielkarte. Ein Verteidigungsturm mit Turbolasern versperrt jedoch den Weg. Schalten Sie den Turm schnellstmöglich mit einem konzentrierten Feuer aus den Artillerielafetten und Panzern aus. Dabei erleiden Sie einige Verluste. Dies ist aber kein großes Problem, Sie können und müssen sofort neue Panzer aus der im Orbit geparkten Flotte anfordern. Erobern Sie nun den Nachschubpunkt.

15. Durch den zweiten Landepunkt dürfen Sie noch mehr Truppen anfordern, was Sie auch sofort tun. Am besten ordern Sie vier Panzergruppen und einige Platoons Infanterie.

16. Nehmen Sie mit Einheimischen und Jawas den dritten Nachschubpunkt im Nordosten der Karte ein. Lassen Sie auch dort einige Panzergruppen und Infanterie landen.

17. Sollte zwischenzeitlich ein AT-AT aus der imperialen Basis angreifen, vernichten Sie diesen schnellstmöglich mit allen Panzern und vor allem mit den Artilleriefahrzeugen. Die Artillerie darf aber auf keinen Fall verloren gehen, da die Mission sonst nur schwer zu gewinnen ist.

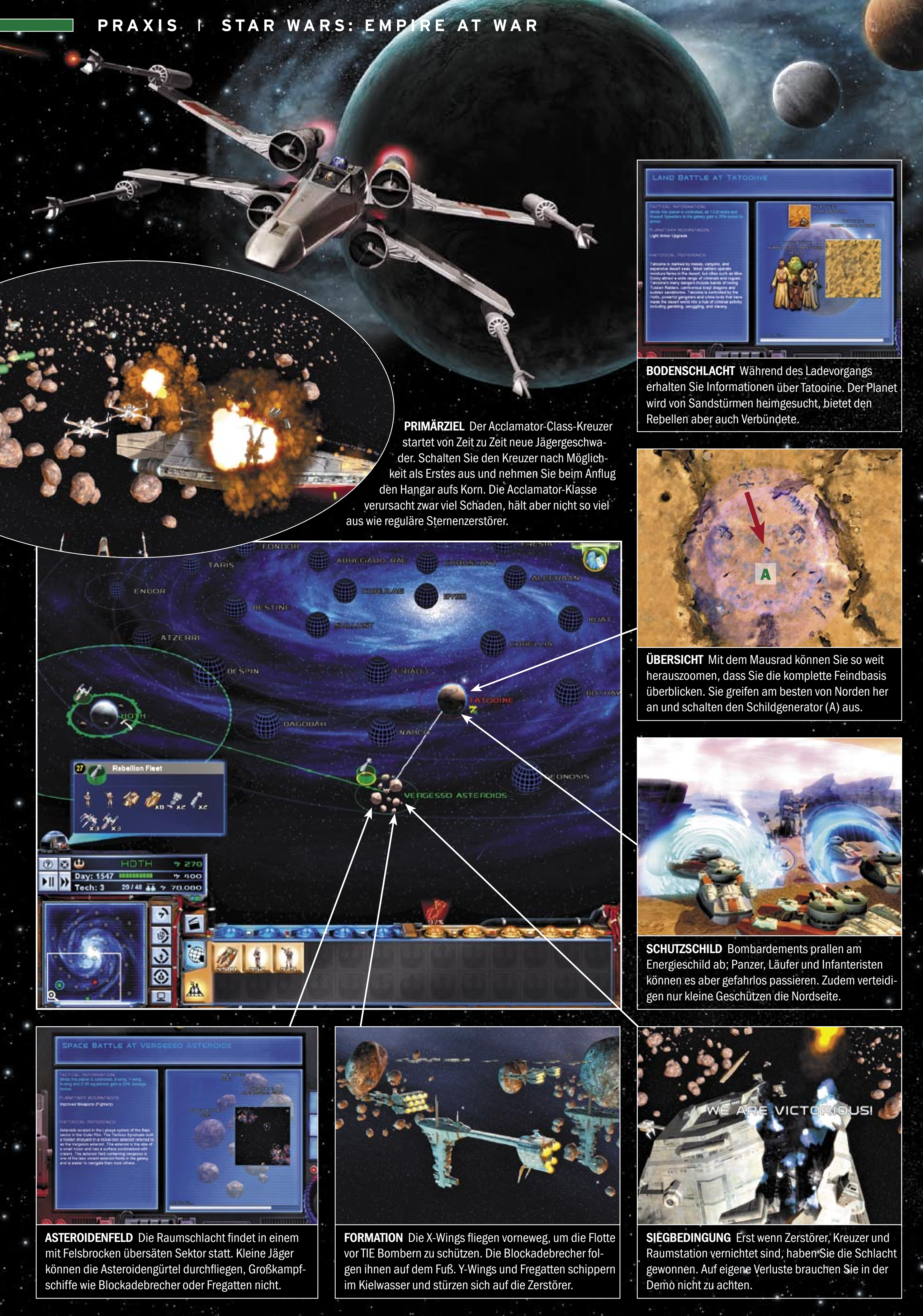
18. Ziehen Sie nun Ihre gesamte Bodenstreitmacht in den Norden der Karte und dringen Sie durch den Schutzschild in die imperiale Basis ein. Greifen Sie zuerst den Schildgenerator in der Mitte der Basis an und ziehen Sie sich nach dessen Vernichtung am besten wieder zurück. Nun können Sie den Gegner gefahrlos mit Y-Wing-Bomberattacken vernichten oder soweit schwächen, dass Ihre Panzer nur noch aufräumen brauchen. (oh)



ZIELAUSWAHL Sobald Sie die feindlichen Jägerstaffeln zurechtgestutzt haben, stürzen Sie sich auf die Großkampfschiffe des Imperiums.



MÄCHTIG Die Artilleriepanzer der Rebellion verschießen Schwärme von Raketen und können sogar den mächtigen AT-AT zerstören.



PRIMÄRZIEL Der Acclamator-Class-Kreuzer startet von Zeit zu Zeit neue Jägergeschwader. Schalten Sie den Kreuzer nach Möglichkeit als Erstes aus und nehmen Sie beim Anflug den Hangar aufs Korn. Die Acclamator-Klasse verursacht zwar viel Schaden, hält aber nicht so viel aus wie reguläre Sternenzerstörer.

BODENSCHLACHT Während des Ladevorgangs erhalten Sie Informationen über Tatooine. Der Planet wird von Sandstürmen heimgesucht, bietet den Rebellen aber auch Verbündete.

ÜBERSICHT Mit dem Mausrad können Sie so weit herauszoomen, dass Sie die komplette Feindbasis überblicken. Sie greifen am besten von Norden her an und schalten den Schildgenerator (A) aus.

SCHUTZSCHILD Bombardements prallen am Energieschild ab; Panzer, Läufer und Infanteristen können es aber gefahrlos passieren. Zudem verteidigen nur kleine Geschützen die Nordseite.

ASTEROIDENFELD Die Raumschlacht findet in einem mit Felsbrocken übersäten Sektor statt. Kleine Jäger können die Asteroidengürtel durchfliegen, Großkampfschiffe wie Blockadebrecher oder Fregatten nicht.

FORMATION Die X-Wings fliegen vorneweg, um die Flotte vor TIE Bombern zu schützen. Die Blockadebrecher folgen ihnen auf dem Fuß. Y-Wings und Fregatten schippern im Kielwasser und stürzen sich auf die Zerstörer.

SIEGBEDINGUNG Erst wenn Zerstörer, Kreuzer und Raumstation vernichtet sind, haben Sie die Schlacht gewonnen. Auf eigene Verluste brauchen Sie in der Demo nicht zu achten.

PC- Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit Entf. oder F1 auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Dieser sollte die 65°C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.

☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

☐ Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/DVD installieren!

☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/DVD!

☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!

☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http:/security.symantec.com/de!

1. TAKTREDUZIERUNG? Abgespeckte Radeon X1800 XT?

Sie haben die Club 3D Radeon X1800 XT getestet und festgestellt, dass Chip- und Speichertakt mit 594 MHz/693 MHz DDR niedriger sind als von Ati festgesetzt. Meine brandneue X1800 XT (512-MByte-Version) von HIS weist genau das gleiche Problem auf. Sowohl das Catalyst Control Center als auch das Ati-Tool zeigen nur 594 MHz Chip- und 693 MHz Speichertakt an. Selbst das Übertakten auf die im Handbuch und auf der Verpackung aufgedruckten 625 MHz/750 MHz DDR schlug fehl.

FRANCIS VELTMAN

PC Games: Die niedrigeren Taktraten erklärt Ati wie folgt: Im Release-Treiber lief die Karte noch durchgehend mit dem maximalen Takt von 625 MHz/750 MHz DDR. Um gerade im 2D-Betrieb einen geringeren Stromverbrauch zu realisieren, führte man mit neueren Treibern eine Absenkung der Taktrate für den 2D-Modus ein. Sobald eine 3D-Vollbild-Anwendung zum Einsatz kommt, wird jedoch die volle Taktrate von 625 MHz/750 MHz DDR wieder aktiviert.

2. FASTPATH Nur bei T-Com verfügbar?

Ich habe schon seit längerer Zeit DSL (768 KBit/s) mit Fastpath. Jetzt wurde diese Geschwindigkeit automatisch von T-Com auf DSL 1.000 umgestellt. Fastpath ist nach der Umstellung nicht mehr verfügbar und ich wollte es neu beantragen. Nach mehrmaligen Anfragen bei T-Com hieß es, dass sich der Provider sozusagen von T-Com getrennt hat. Das bedeutet, dass ich nun die Grundgebühr für meinen DSL-Anschluss (16,99 Euro) nicht mehr an T-Com, sondern an Freenet überweise. Gibt es irgendeine Möglichkeit, wieder an Fastpath dranzukommen?

SAMUEL HASS

PC Games: Anbieter wie Freenet habe keine eigenen Netze und können Fastpath aufgrund von Unstimmigkeiten mit T-Com nicht anbieten. Wenn Sie also unbedingt Fastpath nutzen wollen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als Ihren DSL-Anschluss bei Freenet zu kündigen und bei T-Com anzumelden. Alternativ bietet Arcor Fastpath kostenlos an. Hier sollten Sie aber vorher unter www.arcor.de prüfen, ob ein Arcor-DSL-Anschluss in Ihrer Umgebung möglich ist.

3. DUAL-CORE-CPU PC-Spiele ruckeln

Ein Kumpel von mir hat sich den Athlon X2 4800+ gekauft und ist nun sehr enttäuscht, da kein Spiel mehr ruckelfrei läuft. Auch nach einem BIOS-Update ist das Problem nicht behoben. Beim Mainboard handelt es sich um ein Asus A8N32-SLI Deluxe. Neben 1.024 MByte Speicher ist eine Geforce 7800 GTX von Asus im PC eingebaut. Er kann kein Spiel ruckelfrei spielen, egal welche Auflösung oder Detailstufe gewählt wird. Als er dann wieder seinen älteren Athlon 64 3000+ eingebaut hatte, ging wieder alles ohne Probleme. Liegt es dann vielleicht an einem defekten Prozessor oder kommt Windows XP SP2 nicht mit dem Dual-Core-Prozessor zurecht?

HOLGER SEEHAUS

PC Games: Haben Sie den Prozessortreiber installiert? Alternativ können Sie der Datei Boot.ini auch den Parameter „/usepmtimer" hinzufügen. Die Option „/usepmtimer" bewirkt, dass der Timestamp-Counter nicht mehr benutzt wird (und stattdessen ein alternativer Taktgeber, was Timing-Probleme beheben sollte). Der Prozessortreiber von AMD fügt unter anderem diesen Eintrag hinzu. Falls Sie einen Prozessortreiber installiert haben, entfernen Sie den Parameter „/usepmtimer" testweise – denn auch im umgekehrten Fall kann es Probleme geben. Mit Cool'n'quiet gibt es ebenfalls bei einigen Spielen Timing-Probleme, weshalb Sie diese Option testweise abschalten sollten. Es gibt auch einen Hotfix von Microsoft, der ebenfalls einen Versuch wert ist. Sie finden diesen unter http://support.microsoft.com/?id=896256 oder pcgames.de-Webcode 24KK.

1



ATI Im 2D-Betrieb läuft die Radeon X1800 XT mit einer reduzierten Taktfrequenz.

2



FASTPATH Fastpath sorgt für niedrige Ping-Zeiten, ist aber nicht bei jedem Internet-Provider verfügbar.

3



DUAL-CORE Der Prozessortreiber von AMD kann unter Umständen Probleme verursachen.

Problem des Monats

Viele AGP-Grafikkarten vergriffen?

Ich will mir eine neue Grafikkarte kaufen. Da ich noch ein AGP-System besitze, möchte ich zur 6800 GT greifen, die es anscheinend schon für 250 Euro geben soll. Leider kann ich diese Grafikkarte nirgendwo mehr günstig finden.

ANDREAS WOLF

Kurz vor bis weit nach Weihnachten erreichten die Redaktion zahlreiche Anfragen zu AGP-Grafikkarten – die sind nämlich kaum mehr verfügbar. So ist es inzwischen so gut wie unmöglich geworden, eine Geforce 6800 Ultra/GT oder Geforce 6800 zu kaufen. Auch bei AGP-Grafikkarten mit anderen Chips ändert sich die Verfügbarkeit beinahe täglich. Wer beim Kauf also zu lange gezögert hat, geht jetzt womöglich leer aus oder muss auf PCI-Express umsteigen. Restbestände von älteren AGP-Chips sind nämlich langsam knapp und verschwinden vom Markt. Vereinzelt sind bei Online-Shops noch Restkarten verfügbar, die dann aber zu überhöhten Preisen angeboten werden und nicht immer mit den Preisangaben aus unserem Einkaufsführer übereinstimmen. Die neuen High-End-Chips von Ati und Nvidia gibt es bislang nur für PCI-Express. In Kürze verbessert sich die Lage aber zumindest teilweise, da es den Geforce 6800 GS und voraussichtlich auch den Geforce 7800 GS für AGP geben wird. Auch Ati sieht im AGP-Markt noch Potenzial und plant, den Radeon X1600 mit Rialto-Chip für AGP umzusetzen.



AGP Die meisten empfehlenswerten AGP-Grafikkarten wie die Geforce 6800 GT sind ausverkauft oder werden zu überhöhten Preisen angeboten.

4. MEHRERE GRAFIKKARTEN
Wann lohnt sich SLI?

Ich möchte meinen Rechner umrüsten und habe die „alte" AGP-Hardware (Grafikkarte, Mainboard) rausgeworfen. Nun bin ich am Grübeln, welche vom Preis-Leistungs-Verhältnis her die beste Variante ist. Soll ich mir ein Nforce4-SLI-Board und eine Radeon X800 GTO kaufen oder ein Mainboard ohne SLI und dafür mit einer Radeon X850 XT? Oder lohnt sich der Griff zu einem SLI-Mainboard mit zwei 6600-GT-Grafikkarten? Insgesamt will ich nicht mehr als 400 Euro ausgeben. Ich nutze den Computer hauptsachlich für Ego-Shooter (vor allem Battlefield 2).

SEBASTIAN

PC Games: Auch wenn ein SLI- oder Crossfire-System im Einzelfall Leistungssteigerungen von 90 bis 100 Prozent erreicht, fährt man meistens mit einer einzelnen Karte, die dieselbe Leistung erbringen kann, besser. Diese schafft die höhere Leistung nicht nur im Ausnahmefall, sondern durchgehend (CPU-limitierte Spiele einmal ausgenommen). Zudem ist sie meist energieeffizienter und verursacht einen geringeren Geräuschpegel. SLI und Crossfire sind aktuell eher sinnvoll, wenn selbst eine sehr schnelle Einzelkarte Ihren Bedarf an Leistung nicht mehr decken kann – nicht, um mit zwei Mittelklassekarten die Leistung einer High-End-Karte zu erreichen. Aus Ihren drei möglichen Konfigurationen wäre die zweite Lösung sicherlich die leistungsstärkste Option, bei der Sie lediglich auf Shader-Modell 3 verzichten müssten. Alternativ könnten Sie auch ein SLI-Board in Betracht ziehen, falls Sie später mit einer günstig gewordenen High-End-Karte nachrüsten möchten.

5. SPYWARE ODER VIRUS?
Ad-Aware findet Spyware

Ich habe ein Problem mit dem Virus „mssearchnet.exe". Komischerweise findet Norton diesen Virus nicht. Wenn ich versuche, die Datei manuell zu löschen, kommt die Meldung, dass die Datei von anderen Benutzern verwendet wird und deshalb nicht gelöscht werden kann. Weiterhin wird regelmäßig das Programm Spy Axe mit Windows geladen. Was kann ich gegen den Virus tun?

GABRIEL

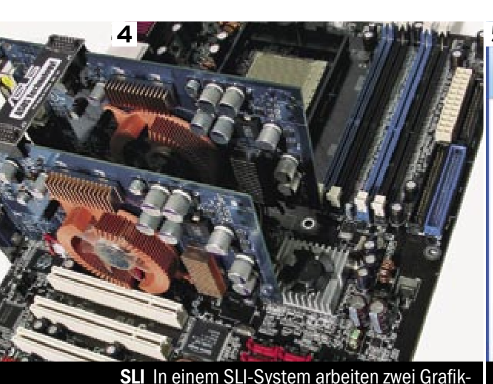
PC Games: Hierbei handelt es sich nicht um einen Virus, sondern um so genannte Spyware. Hinter der Datei „mssearchnet.exe" verbirgt sich nämlich das Programm Spy Axe. Norton Antivirus erkennt nicht jede Spyware, daher sollten Sie ein spezielles Programm zur Entfernung unerwünschter Software einsetzen. Wir empfehlen Ihnen Ad-Aware Personal (www.lava softusa.com/software/adaware, pcgames.de-Webcode 24KM) oder Spybot – Search & Destroy (www.safer-networking.org).

6. GARANTIEFRAGE
Wann verfällt die Garantie?

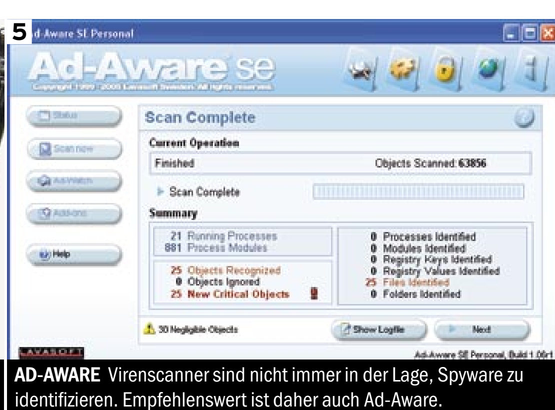
Bei meinem Computer ist die Garantie noch nicht abgelaufen und ich möchte gern etwas nachrüsten (Grafikkarte, RAM et cetera). Verfällt in diesem Fall die Garantie oder nicht?

KAROL A. SOLTYS

PC Games: Die Garantie kann nicht grundsätzlich ausgeschlossen werden, nur weil der Privatkunde eine Grafikkarte oder sonstige Komponenten einbaut. Allerdings kann es sein, dass in den Garantiebestimmungen steht, dass diese erlischt, wenn der Kunde Arbeiten am Computer vornimmt. Falls Sie sich bezüglich der Garantiebestimmungen unsicher sind, sollten Sie Ihren Verkäufer befragen. Normalerweise können Sie den Umbau gegen eine Gebühr auch von Ihrem Händler durchführen lassen. In diesem Fall sollten Sie eine schriftliche Bestätigung beim Laden einholen, dass die Garantie erhalten bleibt.

4


SLI In einem SLI-System arbeiten zwei Grafikkarten zusammen und erhöhen die Leistung.

5


AD-AWARE Virenscanner sind nicht immer in der Lage, Spyware zu identifizieren. Empfehlenswert ist daher auch Ad-Aware.

6


GARANTIE Bevor Sie am Komplett-PC schrauben, sollten Sie sich die Garantiebedingungen genau durchlesen.

Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

HARDWARE

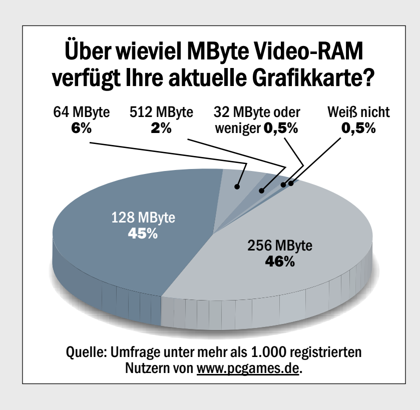
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF

„Hardware-Anbieter als Herrenausstatter!“

Meine Kollegen erkennt man neuerdings zweifelsfrei an einer schwarzen Weste mit langen Ärmeln samt Schriftzug „Editors' LAN-Party“: Seit ein bekannter Mainboard- und Grafikkarten-Hersteller zum Redakteurs-Turnier lud, sehe ich meine siegreichen Kollegen fast nur noch in beschriebener Kampfmontur. An manchen Tagen kann ich sogar drei oder vier Redakteure im Partnerlook ausmachen. Grundsätzlich stehen Werbegeschenk-Klamotten, wie sie praktisch jeder Hardware-Fan von Abgriffs-Hochburgen wie der CeBIT kennt, erstaunlich hoch im Kurs: Überall im Verlag begrüßen mich auf T-Shirts gebannte Spielehelden oder Hersteller-Logos. Natürlich sind entsprechende Klamotten kostenlos und oft sogar gut verarbeitet, aber irgendwie mag ich mich mit einem Hardware-Anbieter als Herrenausstatter nicht anfreunden. Wer jetzt denkt, ich wäre Modeopfer oder zumindest besonders markenbewusst, irrt. Wahrscheinlich sollte ich einfach weiter meine Kugelschreiber- und Schlüsselanhänger-Sammlung pflegen und mich auf die nächste CeBIT freuen.

Über wieviel MByte Video-RAM verfügt Ihre aktuelle Grafikkarte?



Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

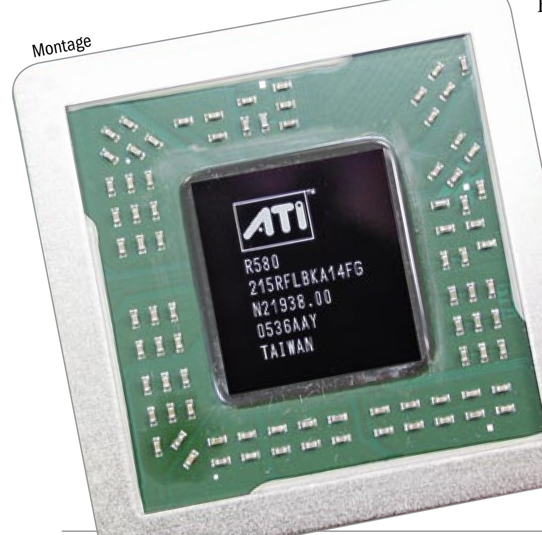
0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

R580

Ati: Neuer Top-Grafikchip bereits in den Startlöchern

Die Radeon X1800-XT ist kaum im Handel, da steht mit dem R580 bereits der Nachfolger von Atis Grafik-Schwergewicht vor der Tür. Interne Ati-Dokumente, die jüngst von der asiatischen Hardware-Webseite www.hkepc.com veröffentlich wurden, belegen: Erste Modelle des neuen Top-Grafikchips R580 laufen bereits tadellos und bekommen derzeit den letzten Feinschliff. Somit könnte das aktuelle Spitzenmodell Radeon X1800 XT (R520-Chip) schon bald zum alten Eisen gehören. Mit welchen Taktraten der Neuling arbeitet, ist noch unbekannt. Wir rechnen damit, dass Ati zumindest die Werte einer X1800 XT (625 MHz/750 MHz DDR) erreicht. Zudem soll der R580 über vier Pixelprozessoren aus der Mittelklasse-Variante Radeon X1600 verfügen. Das wären theoretisch 48-Pixel-Shader-Einheiten. Zum Vergleich: Nvidias Geforce 7800 GTX nutzt „nur“ 24 Einheiten. Dabei handelt es sich allerdings um durchgängige Shader-Pipelines mit jeweils zwei ALUs (aritmethische, logische Einheit – zuständig für Ganzzahl- und Logikberechnungen). Ati schaltet die ALUs jedoch nicht hintereinander, sondern parallel. Die 48 Einheiten der R580 sind also nicht durchgängig. Über Preis, Speicherausstattung, Kühlung oder die Namensgebung gibt es noch keine verlässlichen Angaben. Sicher ist allerdings, dass Ati den R580, wie auch die aktuellen Grafikchips, im feinen 90-Nanometer-Verfahren produziert.
Info: www.ati.de

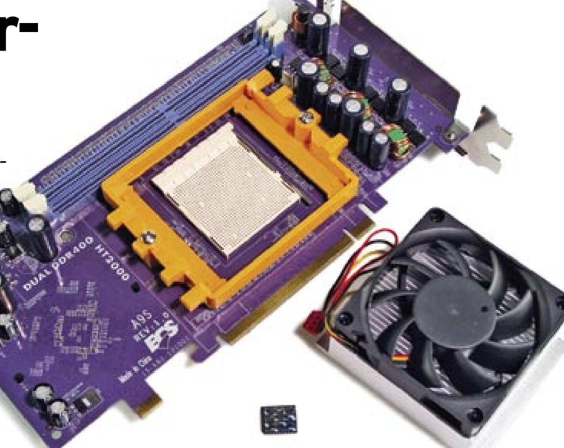


Montage

PF88 EXTREME HYBRID

Mainboard für verschiedene Sockel

Beim PF88 Extreme Hybrid von Elitegroup nutzen Sie per Adapter andere Sockel. Ursprünglich unterstützt die noch nicht verfügbare Platine den P4-Sockel 775. Mit entsprechenden Adaptern, so genannten SIMA-Karten, können Sie jedoch auch die AMD-Sockel 939 und 754 verwenden. Später folgen Module für Intels Pentium M oder kommende AMD-CPUs. Im Test lief das Elitegroup-Board noch instabil und der LAN-Controller funktionierte nicht.
Info: www.ecs.com.tw



GEFORCE 6800 GS UND RADEON X1300/X1600

Neue AGP-Grafikkarten

Neue Lebenszeichen vom totgeglaubten AGP-Steckplatz: Nvidia und Ati bringen neue Karten für das alte Format. Von Gecube kommen beispielsweise Radeon-X1300- und X1600-Karten für alte AGP-Mainboards. Zudem sollen Geforce-6800-GS-Modelle für AGP folgen. Hierbei kommt kein Brückenchip zum Einsatz. Stattdessen verwendet Nvidia den ursprünglichen AGP-Chip NV40. Dieser verfügt jedoch über eine eingeschränkte Pure-Video-Funktionalität. Angeblich kommt mit der 7800 GS sogar eine High-End-Karte für den alten Grafik-Port.
Info: www.ati.de | www.nvidia.de

CROSSFIRE

Atis Crossfire mit neuen Features



Bei der neuen Generation merzt Ati mehrere Nachteile seiner Doppel-Grafikkarten-Technik Crossfire aus: Bisher benötigten Sie für den Dual-Betrieb eine normale und eine Master-Grafikkarte. Bei den neuen Radeon-X1600- und X1300-Modellen arbeiten neuerdings auch zwei gewöhnliche Karten zusammen. Zudem störte Spieler mit großen Röhrenmonitoren, dass bei aktuellen Crossfire-Systemen die Auflösung 1.600x1.200 nur mit stark flimmernden 60 Hertz möglich war. Das neue Top-Modell X1800 verfügt jedoch über Dual-Link-DVI-Ausgänge und beherrscht damit sogar Auflösungen bis 2.560x1.600 flimmerfrei. Bei der X1800-Serie brauchen Sie für den Crossfire-Modus jedoch wieder spezielle Master-Karten.
Info: www.ati.de

PRO GAMER COMMAND UNIT

Tastatur-Ersatz für Profis

Mit der Pro Gamer Command Unit bietet Saitek eine Spiele-Tastatur für Rechtshänder an. Diese besitzt 20 normale Knöpfe, drei Daumentasten und einen Daumenstick. Laut Saitek können Sie per Software Makros mit Zeitverzögerung aufnehmen. Damit das Eingabegerät auf die verschiedenen Benutzer eingestellt werden kann, ist die Positionierung der Daumen-Einheit einstellbar. Die Command Unit kostet voraussichtlich 40 Euro .
Info: www.saitek.de



OPTERON

Übertakter-Prozessor lebt weiter



AMDs Opteron für Sockel 939 ist der neue Prozessor-Geheimtipp: So schnell wie ein Ahtlon 64, günstig und sensationell zu übertakten. Dementsprechend beliebt ist die eigentlich als Server-Prozessor geplante CPU. Komplett ausverkauft waren die Opteron-Modelle 144, 146 und 148 im Dezember in Deutschland. Die Prozessoren erfreuen sich vor allem bei Übertaktern großer Beliebtheit, weil sie sich oft auf 2,7 GHz und mehr hochhotten lassen. Die Folge: Ein wahrer Käuferansturm setzte auf die Prozessoren ein, innerhalb weniger Tage waren die Bestände der Händler geleert. Die Preise bei Ebay explodierten, bis zu 300 Euro wurden dort für einen Opteron 146 geboten (Listenpreis: rund 120 Euro). Auch wenn es anders lautende Gerüchte gibt – AMD will den Chip weiter produzieren.
Info: www.amd.de

Gerüchte zum neuen Nvidia-Grafikchip

Der G71, eines der zukünftigen Modelle aus Nvidias Geforce7-Reihe, arbeitet laut Informationen der Webseite www.nvnews.net mit 750 MHz Chiptakt. Das wären satte 320 MHz mehr als beim aktuellen Spitzenmodell Geforce 7800 GTX.
Info: www.nvidia.de

His bringt flüsterleise Radeon X1600 XT

Ein großes Manko von Atis brandneuer Mittelklassekarte Radeon X1600 XT ist der laute Serienlüfter. His versieht daher seine XT-Variante mit einer leisen Kühlung von Arctic Cooling. Zudem beherrscht die X1600XT IceQ Dual linked DVI die Videotechnik AVIVO und verfügt über zwei DVI-Ausgänge. Voraussichtlicher Preis: 240 Euro.
Info: germany.hisdigital.com

Western Digital mit Festplatten für Casemodder

Die neue Raptor-X-Serie ist teilweise transparent und erlaubt dem Anwender den Blick auf den Lesekopf sowie die Platten. Das Modell WD1500AHFD hat eine Kapazität von 150 GByte und 16 MByte Cache. Die Schreibgeschwindigkeit soll bei 84 MByte pro Sekunde liegen. Dank 10.000 Umdrehungen pro Minute sind sehr kurze Zugriffszeiten möglich. Neu ist die NCQ-Unterstützung, die Datendurchsätze erhöhen kann.
Info: www.wdc.com/de

Preiswerte Spieler-TFTs von Acer

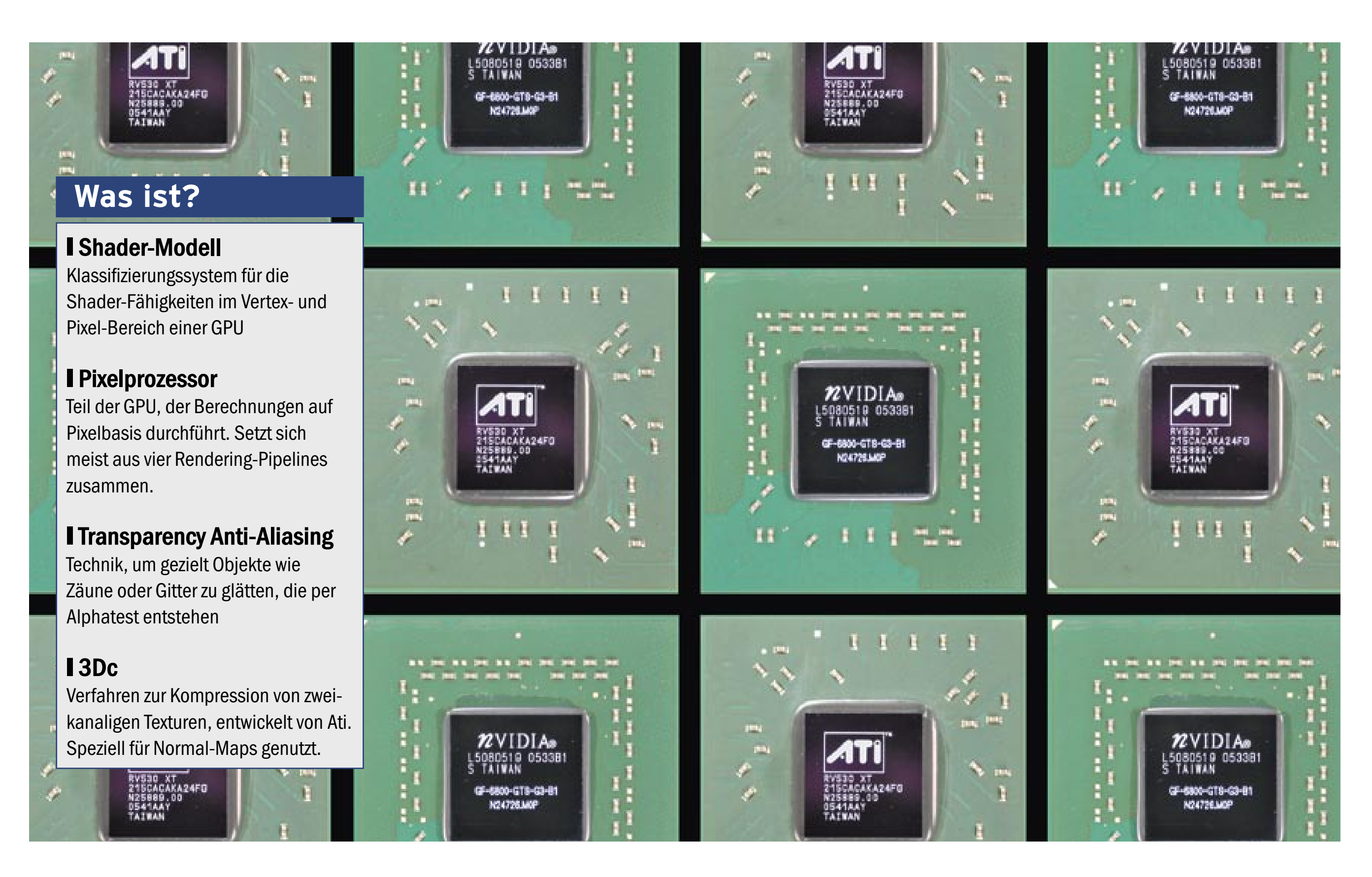
Acer hat die Serie Value Line um die Modelle AL1716AS, AL1717AS und AL1917AS erweitert. Die Preise liegen zwischen 200 und 300 Euro. Der Hersteller gibt für alle drei neuen LCDs eine Reaktionszeit von 8 Millisekunden an. Das Kontrastverhältnis der 17-Zöller (AL1716AS und AL1717AS) soll 500:1 erreichen. Das 19-Zoll-LCD (AL1917AS) ist mit 700:1 angegeben.
Info: www.acer.de

Ati: Radeon X1600 für Notebooks

Bei der Radeon X1600 Mobility handelt es sich um das erste Laptop-Grafikmodul, das Atis Videotechnik AVIVO unterstützt. Genau wie die Desktop-Vorlage wird die Notebook-Variante im 90-Nanometer-Verfahren hergestellt und beherrscht Shader-Modell 3. Entsprechende Notebooks kommen von Acer, Asus, Gericom, Medion, MSI und Targa.
Info: www.ati.de

Intel-CPU kommt früher

Angeblich liefert Intel den Conroe ab Juli 2006 aus. Ursprünglich war zunächst das zweite, dann das vierte Quartal anvisiert; die reibungslose Entwicklung ermöglicht nun die Veröffentlichung im dritten ...
Info: www.intel.de



Was ist?

▌Shader-Modell
Klassifizierungssystem für die Shader-Fähigkeiten im Vertex- und Pixel-Bereich einer GPU

▌Pixelprozessor
Teil der GPU, der Berechnungen auf Pixelbasis durchführt. Setzt sich meist aus vier Rendering-Pipelines zusammen.

▌Transparency Anti-Aliasing
Technik, um gezielt Objekte wie Zäune oder Gitter zu glätten, die per Alphatest entstehen

▌3Dc
Verfahren zur Kompression von zweikanaligen Texturen, entwickelt von Ati. Speziell für Normal-Maps genutzt.

Mainstream-Grafik

Ati und Nvidia bringen neue Mainstream-Grafikkarten für rund 200 Euro auf den Markt. PC Games testet zehn der neuen 3D-Beschleuniger.

Um die Lücke zwischen dem Geforce 6600 GT und dem Geforce 7800 GT zu schließen, hat Nvidia mit dem Geforce 6800 GS einen neuen, preiswerter herzustellenden Mainstream-Chip auf den Markt gebracht. Aufgrund eines Preisunterschieds von mittlerweile nur noch etwa 20 Euro positioniert Ati die Radeon X1600 XT nicht gegen Nvidias Geforce 6800 GS, sondern gegen den Geforce 6600 GT mit 256 MByte Speicher. Bei der aktuellen Preisentwicklung muss sich die X1600 XT aber auch mit der 6800 GS messen lassen. Noch bevor erste X1600-XT-Karten im Handel verfügbar waren, hat Ati auf die starke Konkurrenz reagiert und die unverbindliche Preisempfehlung von 249 auf 179 US-Dollar gesenkt. Ob entsprechende Karten jetzt ein Schnäppchen sind, zeigt unser Test. Sowohl Atis X1600 als auch Nvidias sind seit kurzem ebenfalls für AGP verfügbar. Die beinahe ausverkaufte Nvidia-Karte ist dabei allerdings deutlich langsamer als ihr eigenes PCI-Express-Pendant. Ebenso die X1600, die es bisher nur als langsamere „Pro"-Variante für den AGP gibt.

Leadtek Winfast PX6800 GS TDH:

Gut ausgestattete 6800 GS mit viel Übertaktungspotenzial ▌ Die Grafikkarte von Leadtek basiert auf dem Referenzdesign von Nvidia. Hierbei kommt ein Aluminiumkühler mit einem 55-mm-Lüfter zum Einsatz. Zwischen GPU und dem Aluminiumkühlblock befindet sich eine dünne Kupferschicht. Eine Lüftersteuerung fehlt jedoch und so rotiert der Lüfter permanent mit einer Spannung von 9,7 Volt und erzeugt dabei eine Lautheit von 3,4 Sone beziehungsweise 44 dB(A). Übertakter freuen sich über das große OC-Potenzial von 470 MHz/615 MHz DDR (Standard: 425/500). Lobenswert ist die Ausstattung: Sie umfasst neben allen gängigen Videokabeln und Adaptern Power DVD 6, Muvee 3, Winfox 2 und zwei Spiele. Fazit: Wer sich am lauten Lüfter nicht stört, kann bei der Leadtek-Karte getrost zugreifen. Wenn Sie ein SLI-Mainboard besitzen, können Sie später mit einer weiteren Grafikkarte günstig aufrüsten.

Gainward Ultra/2300PCX:

Trotz manueller Lüftersteuerung noch sehr laut ▌ Bis Redaktionsschluss war von der Geforce 6800 GS nur die Standardausführung mit dem Referenztakt von 425 MHz Chip- und 500 MHz Speichertakt verfügbar. Ob noch eine Golden-Sample-Version mit höheren garantierten Taktraten folgt, ist unklar. Aber auch diese Ausführung bietet genügend Reserven zum manuellen Übertakten (500/615). Zwar lässt sich mit dem mitgelieferten Expertool die Lüfterdrehzahl steuern, auf der niedrigsten Stufe ist der Lüfter aber immer noch deutlich hörbar (3,3 Sone). Die GPU-Temperatur pendelt sich bei der niedrigsten Lüfterstufe in 3D-Anwendungen bei 67 Grad Celsius ein. Mit einer 6800 GS verbrauchte der Test-PC knapp 205 Watt, während wir mit einer X1600 XT rund 185 Watt gemessen haben. Fazit: Die Gainward-Karte ist mit den Modellen von Leadtek oder MSI identisch, bietet aber eine relativ bescheidene Ausstattung.

MSI NX6800 GS:

Karte lässt sich ordentlich übertakten, der laute Lüfter stört aber ▌ Unterschiede zu den 6800-GS-Modellen von Leadtek oder Gainward sind bei der MSI NX6800 GS mit der Lupe zu suchen. Wie alle Nvidia-Karten im Testfeld verfügt auch das Modell von MSI über 256 MByte DDR3-Speicher (2,0 ns Zykluszeit) mit einer Speicheranbindung von 256 Bit. Im Gegensatz zu Xfx hat MSI nicht an den Taktfrequenzen herumgeschraubt und liefert das Board mit 425 MHz/500 MHz DDR aus (Overclocking: 530/590). Sehr laut ist der Lüfter auch bei der 6800 GS von MSI: Er erzeugt im 2D/3D-Betrieb 3,8 Sone. Neben MSI-Tools liefert der Hersteller **Colin McRae Rally 2005**, ein S-Videokabel sowie Adapter mit. Fazit: Bei der Suche nach einer passenden 6800 GS spielt der Hersteller aktuell kaum eine Rolle, wenn die Ausstattung nicht so wichtig ist. Entscheidend sind in diesem Fall Preis und Verfügbarkeit.

Tul Powercolor X1600 XT:

Gut ausgestattete XT ohne Übertaktungsmöglichkeiten ▌ Tul hat bei der Powercolor X1600 XT komplett auf ein eigenes Design verzichtet und so ziert sogar noch ein Ati-Aufkleber den Kühler. Im Vergleich zu Nvidias Geforce 6800 GS muss sich die Tul-Karte mit einer halb so breiten Speicheranbindung von 128 Bit zufrieden geben. Ati taktet bei der X1600 XT Chip und Speicher sehr hoch (587 MHz/693 MHz DDR). Dafür ließ sich zumindest unser Testmuster nicht weiter übertakten. Der Kühlkörper bedeckt nur den Grafikchip und nicht die RAM-Bausteine. Unter Windows ist der Lüfter mit 0,9 Sone kaum hörbar, während er in 3D-Spielen richtig aufdreht und 3,7 Sone erzeugt. Fazit: Mit der X1600 XT zeigt Tul eine gut ausgestattete Grafikkarte, die Schwächen bei Kühlung und Taktpotenzial aufweist.

Gecube GC-RX1600XTG3-D3:

Recht leiser Lüfter, Hardware-Monitor fehlt ▌ Dank eigenem Kühlkörper ist die X1600 XT von Gecube im 3D-Betrieb mit gemessenen 1,9 Sone nicht so laut wie das Referenzmodell von Ati. Allerdings fehlen eine temperaturabhängige Lüftersteuerung sowie ein Hardware-Monitor, der eine Temperaturanzeige erlauben würde. Auf der Platine haben wir mit einem externen Fühler gute 39,5 Grad Celsius gemessen. Unser Testmuster lässt sich auf akzeptable 630 MHz/730 MHz DDR (Standard: 590/690) übertakten. Als Software-Beigaben legt Gecube lediglich Power DVD 6 dazu. An den gängigen Videokabeln und Adaptern wurde aber nicht gespart. Fazit: Aufgrund der mageren Ausstattung lohnt sich das Zugreifen bei der Gecube X1600 XT vor allem dann, wenn der Tagespreis niedriger ist als bei der Konkurrenz.

Sapphire Radeon X1600 XT:

Hochwertiges Software-Bundle, aber Schwächen beim Lüfter ▌ Obwohl Sapphire den lauten Ati-Lüfter ausgetauscht hat, ist das verwendete Modell nicht wesentlich leiser. Im 2D-Betrieb messen wir 2,1 Sone, während die Lautheit in 3D-Anwendungen bei 2,8 Sone liegt. Die GPU-Temperatur ist zwar etwas höher als bei der Konkurrenz, gibt aber mit gemessenen 70 Grad Celsius keinen Anlass zur Sorge. Praktisch ist das Software-Bundle: Dank des Sapphire-Select-Programms können Sie sich ein Spiel aussuchen (**Tony Hawk's Underground 2, Prince of Persia: Warrior Within, Richard Burns Rally** oder **Brothers in Arms: Road to Hill 30**). Fazit: Die gute Ausstattung tröstet kaum über die relativ schwache 3D-Performance und den lauten Lüfter hinweg.

MSI RX1600PRO:

Relativ günstig, aber schwache 3D-Performance ▌ Mit einem Preis von ungefähr 130 Euro gehört die RX1600PRO von MSI eher zu den Einsteiger-Grafikkarten. Zwar verfügt der X1600 Pro wie der X1600 XT über zwölf Pixel-Shader-ALUs und fünf Vertex-Shader-Einheiten sowie eine Speicheranbindung von 128 Bit, die Taktfrequenzen fallen aber mit 500 MHz respektive 400 MHz DDR deutlich niedriger aus. Da der Chip so auch weniger Abwärme erzeugt, gelingt es MSI, die Karte mit einem vergleichsweise leisen Lüfter (1,2 Sone) zu kühlen. Eine Übertaktung ist nur beim Chip anzuraten, denn der DDR2-Speicher mit 2,5 ns Zykluszeit macht bereits nach mehr als 10 MHz schlapp. Fazit: Zwar ist die X1600 Pro rund 50 Euro günstiger als die X1600 XT, für aktuelle Spiele reicht

Verfügbarkeit von Grafikchips

▌AGP-Grafikkarten
Was AGP-Grafikkarten betrifft, sind weitaus mehr Radeon- als Geforce-Grafikkarten verfügbar. So sind 3D-Beschleuniger mit dem X800 GTO, X800 XL, X850 Pro und X800/X850 XT (PE) im Gegensatz zu den Geforce-6800-Karten meist noch problemlos erhältlich. In hohen Stückzahlen sind nur 6600-GT-Karten verfügbar. Lediglich in kleiner Auflage erhältlich ist die Geforce 6800 GS, im Februar kommt die 7800 GS für AGP.

▌Geforce6-Serie und Radeon X800/X850-Serie (PCI-Express)
Bei den PCI-Express-Grafikkarten sieht die Situation bei Ati ähnlich aus wie bei den AGP-Karten. Beinahe alle Modelle der X800- und X850-Serie sind verfügbar. Nur den X800 Pro findet man nicht mehr im Laden. Während für AGP nur noch wenige Geforce6-Modelle gut verfügbar sind, ist für PCI-Express das komplette Sortiment erhältlich (6600 GT, 6800, 6800 GS, 6800 GT und 6800 Ultra).

▌Geforce7-Serie (PCI-Express)
3D-Beschleuniger mit dem Geforce 7800 GT sind meist problemlos verfügbar und schon für 280 Euro zu haben. Der Geforce 7800 GTX ist aktuell nur mit einer Speicherausstattung von 256 MByte erhältlich. Die 512-MByte-Variante war direkt nach dem Launch Mitte November ausverkauft und bis Redaktionsschluss nicht mehr verfügbar. Laut Brian Burke gibt es von Nvidia keine Pläne, den Geforce 7800 GS für PCI-Express herzustellen.

▌Radeon-X1000-Serie (PCI-Express)
Seit Mitte Dezember waren alle Modelle der X1000-Serie (X1300, X1300 Pro, X1600 Pro, X1600 XT, X1800 XL und X1800 XT) in Online-Shops als verfügbar gekennzeichnet. Lediglich die 256-MByte-Version der X1800 XT lässt noch etwas auf sich warten.

Leistung: Grafikkarten

Settings: Athlon 64 FX-53, 2x512 MByte RAM, Forceware 81.95, Forceware auf High Quality, Catalyst 5.11, A.I. auf Standard

CALL OF DUTY 2 V1.0 (MULTIPLAYER-DEMO)

BESSER ▶ | Fps (BED. SPIELBAR ab 25, FLÜSSIG SPIELBAR ab 40)

Grafikkarte	1.024x768, kein AA/AF	1.024x768, 4x AA, 8:1 AF	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	Preis Euro
Xfx 6800 GS/256 (485/550)	47 (+57%)	35 (+84%)	25 (+92%)	240,-
Ati X800 XL/256 (400/493)	44 (+47%)	24 (+26%)	17 (+31%)	210,-
Nvidia 6800 GS/256 (425/500)	43 (+43%)	31 (+63%)	22 (+69%)	190,-
Nvidia 6800 GT/256 (350/500)	43 (+43%)	29 (+53%)	21 (+62%)	250,-
MSI X800 GTO/256 (400/493)	38 (+27%)	20 (+5%)	14 (+8%)	170,-
Ati X1600 XT/256 (586/689)	36 (+20%)	24 (+26%)	17 (+31%)	170,-
Ati X800 GT/256 (472/493)	34 (+13%)	17 (-11%)	11 (-15%)	150,-
Nvidia 6800/128 (325/300)	33 (+10%)	24 (+26%)	17 (+31%)	150,-
Nvidia 6600 GT/256 (500/500)	33 (+10%)	23 (+21%)	16 (+23%)	150,-
Nvidia 6600 GT/128 (500/500)	33 (+10%)	23 (+21%)	16 (+23%)	130,-
Ati X800/256 (392/350)	33 (+10%)	17 (-11%)	12 (-8%)	170,-
MSI X1600 Pro/256 (500/400)	30 (0%)	19 (0%)	13 (0%)	130,-

▌Eine Geforce 6800 GS liegt um bis zu 30 Prozent vor einer Radeon X1600 XT.
▌Nur ohne AA/AF ist eine X800 GTO etwas schneller als eine X1600 XT.
▌Für aktuelle PC-Titel reicht eine X1600 Pro kaum noch aus.

LEGENDE
- 1.024x768, kein AA/AF
- 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF
- 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF

Typberatung: Grafikkarten

Persönliche Produktempfehlungen – die ganz privaten Kauftipps der Kollegen unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



Marco Albert
Redakteur
Bereich
Monitore

- Nutzt den PC nicht nur zum Spielen
- Gibt maximal 200 Euro aus

Fazit: Für meinen Wohnzimmerrechner, auf dem auch häufiger mal ein Spiel läuft, brauche ich eine leise und günstige Grafikkarte. Daher würde ich mich für die MSI X1600 XT entscheiden. Zudem bietet die Karte Unterstützung für H.264.



Lars Craemer
Redakteur
Bereich
Komplett-PCs

- Nutzt eine Wasserkühlung
- Übertaktet seine wassergekühlte Grafikkarte

Fazit: Da ich meine Grafikkarte mit einem Wasserkühler ausstatte, ist die Lautstärkeentwicklung egal. Mit diesem Plus an Kühlung ist allerdings eine hohe Übertaktung möglich. Daher ist meine Wunschkarte die Winfast PX6800 GS TDH.



Daniel Waadt
Redakteur
Bereich
Grafikkarten

- Ist schon auf PCI-Express umgestiegen
- Hat einen Silent-PC

Fazit: Für die Mehrleistung der höher getakteten 6800 GS von Xfx bin ich bereit, 20 Euro mehr auszugeben. Mit der Software-Lüftersteuerung vom Riva-Tuner würde ich schließlich versuchen, den nervtötenden Lüfter leise zu bekommen.

die 3D-Performance allerdings kaum noch aus, wie unsere Benchmarks bestätigen. Daher ist die Karte nur für Gelegenheitsspieler eine Empfehlung wert.

MSI RX800 GTO-TD256E:

3D-Karte ohne Shader-Modell 3 mit bescheidener Ausstattung ▮ Der verwendete X800-GTO-Chip basiert bei unserem Modell auf dem R430. MSI spart bei der Ausstattung der GTO-TD256E und liefert neben MSI-Tools nur Video- und VGA-Adapter mit. Dank Lüftersteuerung ist die RX800 GTO-TD256E im Windows-Betrieb ein Leisetreter (1,1 Sone), während der Lüfter unter 3D bis zu 2,8 Sone erzeugt. Im Vergleich mit anderen Grafikkarten im Testfeld ist die gemessene GPU-Temperatur mit 81 Grad Celsius und einer Umgebungstemperatur von 60 Grad Celsius relativ hoch. Die Leistungsaufnahme unseres Test-PCs ist mit gemessenen 210 Watt um bis zu 25 Watt höher als mit einer X1600 XT. Fazit: Als Übergangslösung bis zur Verfügbarkeit von X1600-XT-Chips war der X800 GTO keine schlechte Wahl. Doch in aktuellen Spielen lässt ihn der X1600 XT mittlerweile hinter sich. Mangels Shader-Modell-3-Unterstützung ist die Radeon X800 GTO auch nicht zukunftssicher.

MSI RX1600XT und Xfx Geforce 6800 GS:

Die beiden interessantesten Karten ▮ Alle Details finden Sie in den Einzeltests auf der nächsten Seite oben.

Fazit:

Viel 3D-Leistung schon für rund 200 Euro ▮ Nvidias Geforce 6800 GS macht eine gute Figur und entspricht in der Leistung einer Geforce 6800 GT. Alle vier Grafikkarten im Testfeld nutzen aber den relativ lauten Referenzkühler von Nvidia. Käufer nehmen also eine Lautheit von über 3 Sone in Kauf oder rüsten mit einem Kühler wie dem Zalman VF700-Cu nach (Kostenpunkt rund 20 Euro). In unserer Benchmarksuite (**Call of Duty 2** und **Quake 4 (dt.)**) ist eine 6800 GS im Standard- (1.024x768 ohne AA/AF) und Qualitätsmodus (1.024x768, 4x AA, 8:1 AF) um jeweils 30 Prozent schneller als eine X1600 XT. Hier müssen Sie als Käufer selbst entscheiden, ob Ihnen der Mehrpreis von etwa 20 bis 30 Euro die höhere Leistung der 6800 GS wert ist. Die Radeon X800 GTO nutzt dagegen noch alte Technik und ist kaum noch empfehlenswert. In aktuellen Spielen wie **Call of Duty 2** ist die X1600 XT aufgrund der besseren Shader-Leistung um bis zu 25 Prozent schneller als eine X800 GTO. Die Radeon X1600 Pro ist zwar relativ günstig, für Spieler aber kaum empfehlenswert. Selbst im Standardmodus liegt eine X1600 Pro in unserer Benchmarksuite um satte 36 Prozent hinter einer X1600 XT. (dw)

GRAFIK-KARTEN (PCI-EXPR.)	Geforce 6800 GS	Winfast PX6800 GS TDH	RX1600XT	Ultra/2300PCX	NX6800 GS
Hersteller/Webseite	Xfx (www.xfxforce.com)	Leadtek (www.leadtek.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Gainward (www.gainward.de)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 240,-/Befriedigend	Ca. € 220,-/Befriedigend	Ca. € 190,-/Gut	Ca. € 200,-/Befriedigend	Ca. € 220,-/Befriedigend
Grafikchip; Codename	Geforce 6800 GS; NV41	Geforce 6800 GS; NV41	Radeon X1600 XT; RV530	Geforce 6800 GS; NV41	Geforce 6800 GS; NV41
Pixel/Vertex-Shader	12/5	12/5	12/5	12/5	12/5
Chiptakt (2D/3D)	350/485 MHz	350/425 MHz	590/590 MHz	350/425 MHz	350/425 MHz
Speichertakt (2D/3D)	550/550 MHz DDR	500/500 MHz DDR	690/690 MHz DDR	500/500 MHz DDR	500/500 MHz DDR
AUSSTATTUNG	2,75	2,15	2,50	2,50	2,55
Speichermenge/Anbindung	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)
Speicherart	DDR3 (2,0 ns)	DDR3 (2,0 ns)	DDR3 (1,2 ns)	DDR3 (2,0 ns)	DDR3 (2,0 ns)
Monitor-Anschlüsse	DVI, VGA	DVI, VGA	2x DVI	DVI, VGA	DVI, VGA
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software/Tools	Tenomichi 3D Edit	Power DVD 6, Muvee 3, Winfox 2	U. a. Power Cinema 3, Make DVD	Power DVD 5, Muvee 4, Expertool	U. a. MSI Good Mem, MSI Lock Box
Spiele-Vollversionen	-	Splinter Cell 3, Prince of Persia 2	-	-	Colin McRae Rally 2005
Handbuch; Garantie	Gedruckt (Deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (Deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (Deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (Englisch); 3 Jahre	Gedruckt (Deutsch); 2 Jahre
Videokabel	S-Videokabel	Composite-/S-Videokabel	-	-	S-Videokabel
Adapter	DVI-VGA	Composite-Adapter, DVI-VGA	Adapter (TV-Out), DVI-VGA	Adapter (TV-Out/In), DVI-VGA	Adapter (TV-Out), DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	2,47	2,47	2,17	2,32	2,47
Anisotroper Texturfilter	Winkelabhängig	Winkelabhängig	Winkelabhängig (abschaltbar)	Winkelabhängig	Winkelabhängig
Multi-Sampling; Super Sampling	2x RG, 4x RG, 8xS; nein	2x RG, 4x RG, 8xS; nein	2x RG, 4x RG, 6x RG; nein	2x RG, 4x RG, 8xS; nein	2x RG, 4x RG, 8xS; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Nein	Nein	Ja	Nein	Nein
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; nein (9,4 Volt)	Vorhanden; nein (9,7 Volt)	Vorhanden; ja (5,2-7,4 Volt)	Vorhanden; ja (9,5-12 Volt)	Vorhanden; nein (9,7 Volt)
LEISTUNG	3,00	3,30	3,30	3,30	3,30
Temperatur	70 °C (GPU); 45 °C (Umgebung)	69 °C (GPU); 45 °C (Umgebung)	66 °C (GPU); 61 °C (Umgebung)	67 °C (GPU); 43 °C (Umgebung)	67 °C (GPU); 43 °C (Umgebung)
Lautstärke (2D/3D)	3,5 Sone; 44 dB(A)	3,4 Sone; 44 dB(A)	0,7/1,0 Sone; 25/30 dB(A)	3,3-4,2 Sone (manuell); 43/47 dB(A)	3,8 Sone; 45 dB(A)
Leistungsaufnahme	219 Watt (ganzer PC)	210 Watt (ganzer PC)	190 Watt (ganzer PC)	205 Watt (ganzer PC)	205 Watt (ganzer PC)
Übertaktung	530 MHz/675 MHz DDR	470 MHz/615 MHz DDR	610 MHz/750 MHz DDR	500 MHz/615 MHz DDR	530 MHz/590 MHz DDR
1.024x768, kein AA/AF	66,5 Fps (sehr gut)	63 Fps (sehr gut)	48,2 (gut)	63 Fps (sehr gut)	63 Fps (sehr gut)
1.024x768, 4x AA, 8:1 AF	37,2 Fps (befriedigend)	35,1 Fps (befriedigend)	27,1 (befriedigend)	35,1 Fps (befriedigend)	35,1 Fps (befriedigend)
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	26,5 Fps (befriedigend)	24,4 Fps (ausreichend)	19,7 (ausreichend)	24,4 Fps (ausreichend)	24,4 Fps (ausreichend)
FAZIT	+ Höhere Taktraten + Gute Performance − Lauter Lüfter GESAMT 2,85	+ Gutes Software-Paket + Viel OC-Potenzial − Lauter Lüfter GESAMT 2,91	+ Sehr leiser Lüfter + Guter Speicher − 3D-Performance GESAMT 2,91	+ Lüftersteuerung + Viel OC-Potenzial − Lauter Lüfter GESAMT 2,95	+ Gute Ausstattung + Viel OC-Potenzial − Lauter Lüfter GESAMT 2,99

EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION:



MSI setzt bei der X1600 XT auf einen nur 1,0 Sone leisen Kühler.

MSI RX1600XT

PC Games SPAR TIPP 03/2006

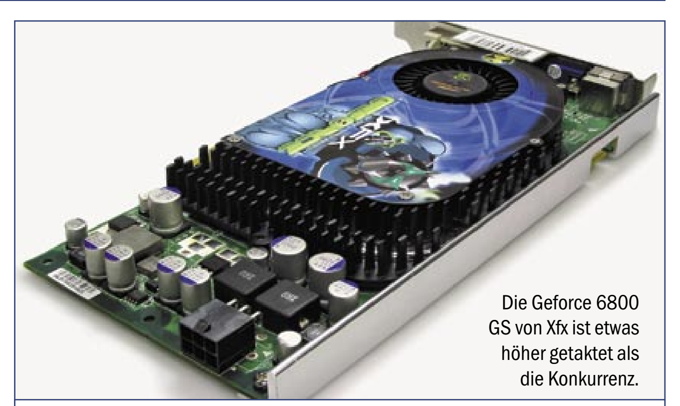
Unter den X1600-XT-Karten setzt sich MSI an die Spitze. Lesen Sie hier die Gründe dafür.

Mit der Radeon X1600 XT hat Ati nun auch eine Mainstream-Grafikkarte im Sortiment, die das Shader-Modell 3 unterstützt. Die MSI RX1600XT verfügt wie die 6800 GS über zwölf Pixel-Shader-ALUs und fünf Vertex-Shader-Einheiten. Die Taktfrequenz liegt bei 590 MHz Chip- und 690 MHz DDR Speichertakt. Punkten kann MSI vor allem aufgrund des sehr leisen Lüfters, der selbst im 3D-Betrieb maximal 1 Sone erzeugt. Trotzdem ist die GPU-Temperatur mit gemessenen 66 Grad Celsius nicht höher als bei der Konkurrenz. Zur Ausstattung gehören Adapter für den TV- und Monitorausgang sowie ein Software-Bundle (u. a. Power Cinema 3, Make DVD und MSI-Tools). Fazit: Die X1600 XT lässt die Radeon X800 GTO in **Call of Duty 2** und **Quake 4 (dt.)** hinter sich. Nur gegen die etwas teurere Geforce 6800 GS tut sich die Radeon X1600 XT von MSI schwer. (dw)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle

Preis: € 190,- **Preis-Leistg.:** Gut

GESAMTWERTUNG **2,91**



Die Geforce 6800 GS von Xfx ist etwas höher getaktet als die Konkurrenz.

Xfx Geforce 6800 GS

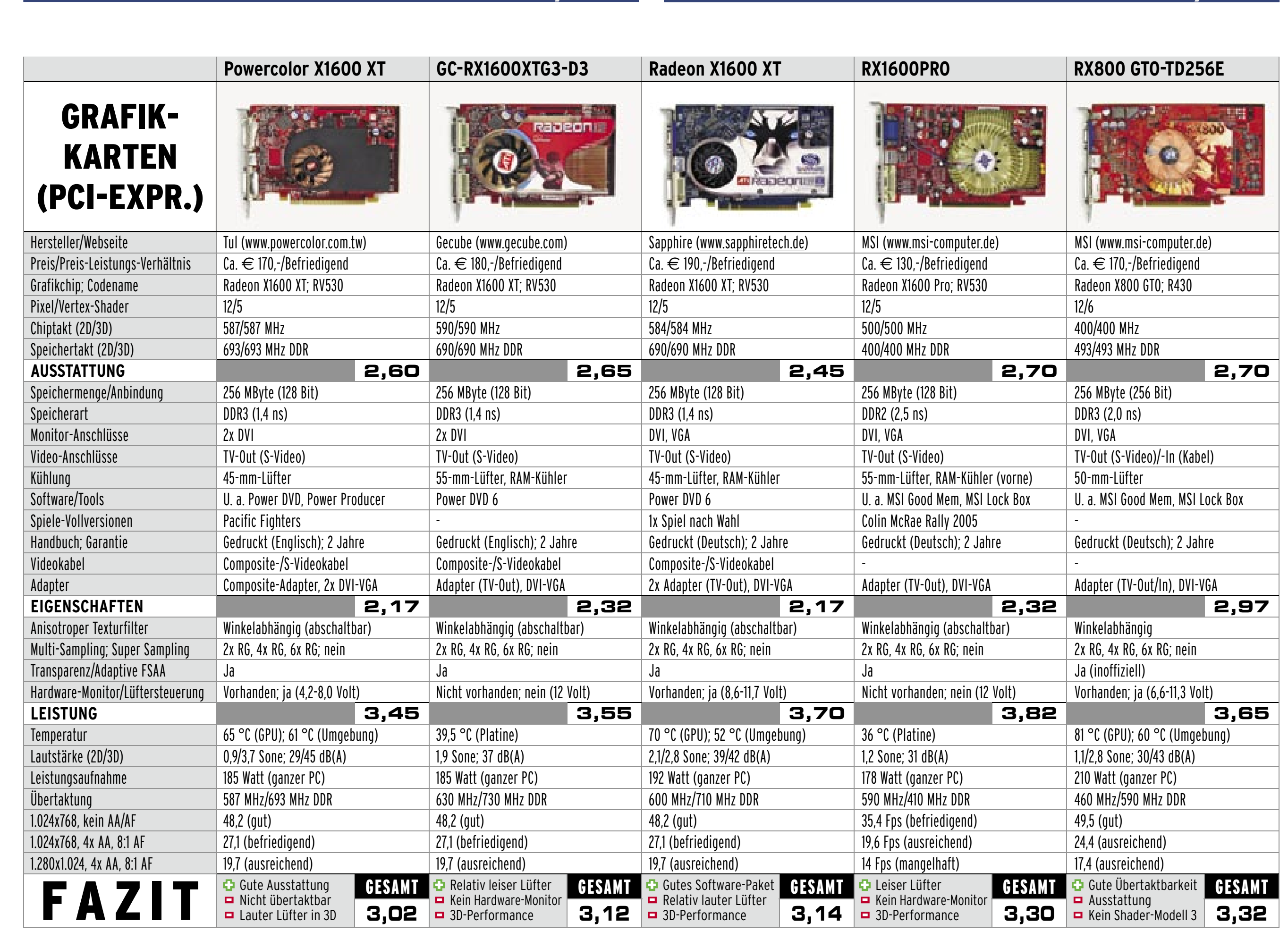
Dank höherer Taktraten schafft es das Xfx-Board an die Spitze der 6800-GS-Grafikkarten.

Xfx liefert die Geforce 6800 GS in übertaktetem Zustand aus. Somit läuft die 3D-Karte mit 485 MHz/550 MHz DDR statt mit 425 MHz/500 MHz DDR. Manuell übertakten lässt sich unser Muster sogar auf 530 MHz/675 MHz DDR. Negativ ist allerdings der laute Lüfter aufgefallen, der sowohl im 2D- als auch im 3D-Betrieb 3,5 Sone erzeugt. Eine gemessene GPU-Temperatur von 70 Grad Celsius gibt noch keinen Anlass zur Sorge. Zur Ausstattung gehören lediglich die Software Tenomichi 3D Edit sowie ein S-Videokabel und ein DVI-VGA-Adapter. Eine am Rand der Platine angebrachte Leiste soll den Einbau vereinfachen. Fazit: Dank der höheren Taktfrequenzen ist die Xfx-Karte in **Call of Duty 2** um 10 bis 12 Prozent schneller als eine Geforce 6800 GS im Referenzdesign. Dafür ist die Karte auch etwa 20 Euro teurer als eine 6800 GS von Gainward oder Leadtek. (dw)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle

Preis: € 240,- **Preis-Leistg.:** Befr.

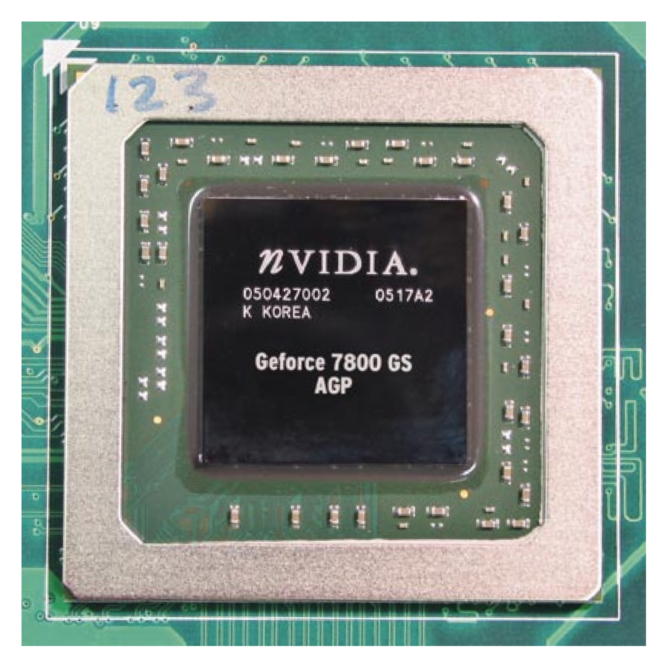
GESAMTWERTUNG **2,85**



GRAFIK-KARTEN (PCI-EXPR.)	Powercolor X1600 XT	GC-RX1600XTG3-D3	Radeon X1600 XT	RX1600PRO	RX800 GTO-TD256E
Hersteller/Webseite	Tul (www.powercolor.com.tw)	Gecube (www.gecube.com)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	MSI (www.msi-computer.de)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 170,-/Befriedigend	Ca. € 180,-/Befriedigend	Ca. € 190,-/Befriedigend	Ca. € 130,-/Befriedigend	Ca. € 170,-/Befriedigend
Grafikchip; Codename	Radeon X1600 XT; RV530	Radeon X1600 XT; RV530	Radeon X1600 XT; RV530	Radeon X1600 Pro; RV530	Radeon X800 GTO; R430
Pixel/Vertex-Shader	12/5	12/5	12/5	12/5	12/6
Chiptakt (2D/3D)	587/587 MHz	590/590 MHz	584/584 MHz	500/500 MHz	400/400 MHz
Speichertakt (2D/3D)	693/693 MHz DDR	690/690 MHz DDR	690/690 MHz DDR	400/400 MHz DDR	493/493 MHz DDR
AUSSTATTUNG	2,60	2,65	2,45	2,70	2,70
Speichermenge/Anbindung	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (256 Bit)
Speicherart	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR2 (2,5 ns)	DDR3 (2,0 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x DVI	2x DVI	DVI, VGA	DVI, VGA	DVI, VGA
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)
Kühlung	45-mm-Lüfter	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	45-mm-Lüfter, RAM-Kühler	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler (vorne)	50-mm-Lüfter
Software/Tools	U. a. Power DVD, Power Producer	Power DVD 6	Power DVD 6	U. a. MSI Good Mem, MSI Lock Box	U. a. MSI Good Mem, MSI Lock Box
Spiele-Vollversionen	Pacific Fighters	-	1x Spiel nach Wahl	Colin McRae Rally 2005	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (Englisch); 2 Jahre	Gedruckt (Englisch); 2 Jahre	Gedruckt (Deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (Deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (Deutsch); 2 Jahre
Videokabel	Composite-/S-Videokabel	Composite-/S-Videokabel	Composite-/S-Videokabel	-	-
Adapter	Composite-Adapter, 2x DVI-VGA	Adapter (TV-Out), DVI-VGA	2x Adapter (TV-Out), DVI-VGA	Adapter (TV-Out), DVI-VGA	Adapter (TV-Out/In), DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	2,17	2,32	2,17	2,32	2,97
Anisotroper Texturfilter	Winkelabhängig (abschaltbar)	Winkelabhängig (abschaltbar)	Winkelabhängig (abschaltbar)	Winkelabhängig (abschaltbar)	Winkelabhängig
Multi-Sampling; Super Sampling	2x RG, 4x RG, 6x RG; nein	2x RG, 4x RG, 6x RG; nein	2x RG, 4x RG, 6x RG; nein	2x RG, 4x RG, 6x RG; nein	2x RG, 4x RG, 6x RG; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja (inoffiziell)
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (4,2-8,0 Volt)	Nicht vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; ja (8,6-11,7 Volt)	Nicht vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; ja (6,6-11,3 Volt)
LEISTUNG	3,45	3,55	3,70	3,82	3,65
Temperatur	65 °C (GPU); 61 °C (Umgebung)	39,5 °C (Platine)	70 °C (GPU); 52 °C (Umgebung)	36 °C (Platine)	81 °C (GPU); 60 °C (Umgebung)
Lautstärke (2D/3D)	0,9/3,7 Sone; 29/45 dB(A)	1,9 Sone; 37 dB(A)	2,1/2,8 Sone; 39/42 dB(A)	1,2 Sone; 31 dB(A)	1,1/2,8 Sone; 30/43 dB(A)
Leistungsaufnahme	185 Watt (ganzer PC)	185 Watt (ganzer PC)	192 Watt (ganzer PC)	178 Watt (ganzer PC)	210 Watt (ganzer PC)
Übertaktung	587 MHz/693 MHz DDR	630 MHz/730 MHz DDR	600 MHz/710 MHz DDR	590 MHz/410 MHz DDR	460 MHz/590 MHz DDR
1.024x768, kein AA/AF	48,2 (gut)	48,2 (gut)	48,2 (gut)	35,4 Fps (befriedigend)	49,5 (gut)
1.024x768, 4x AA, 8:1 AF	27,1 (befriedigend)	27,1 (befriedigend)	27,1 (befriedigend)	19,6 Fps (ausreichend)	24,4 (ausreichend)
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	19,7 (ausreichend)	19,7 (ausreichend)	19,7 (ausreichend)	14 Fps (mangelhaft)	17,4 (ausreichend)
FAZIT	+ Gute Ausstattung − Nicht übertaktbar − Lauter Lüfter in 3D GESAMT 3,02	+ Relativ leiser Lüfter − Kein Hardware-Monitor − 3D-Performance GESAMT 3,12	+ Gutes Software-Paket − Relativ lauter Lüfter − 3D-Performance GESAMT 3,14	+ Leiser Lüfter − Kein Hardware-Monitor − 3D-Performance GESAMT 3,30	+ Gute Übertaktbarkeit − Ausstattung − Kein Shader-Modell 3 GESAMT 3,32

7800 GS (AGP)

Hoffnung für Besitzer von AGP-PCs: Nach jüngsten Informationen aus dem Internet wird es neben dem 6800 GS auch einen schnellen Geforce7-Chip in AGP-Ausführung geben.



GEFORCE7-CHIP: Das Foto ist eine Montage.

Trotz der sich verdichtenden Gerüchte über einen baldigen Verkaufsstart der dann wohl schnellsten Grafikkarte für den AGP-Anschluss, wollte Nvidia keine Informationen herausgeben, geschweige denn uns mit einem Testmuster versorgen. Neben einem ersten Test auf der US-Webseite Anandtech gaben auch weitere, glaubwürdige Quellen PC Games Hinweise über Taktraten und Chipkonfiguration der Geforce 7800 GS. Trotz alledem möchten wir ausdrücklich darauf hinweisen, dass dies ein Vorabtest ist, der gewissen Unsicherheiten unterliegt.

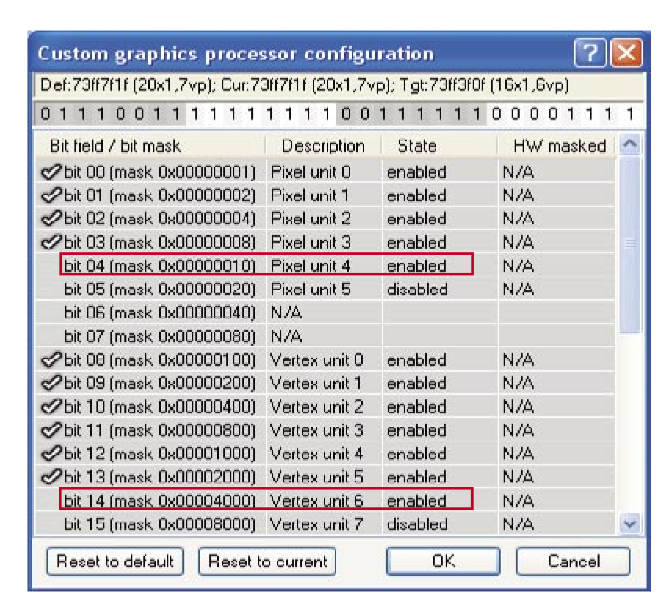
AGP oder PCI-Express?

Wie bereits in etlichen Benchmarks nachgewiesen, bringt die Anbindung über den PCI-Express-Anschluss bei ansonsten gleich konfigurierten Grafikkarten keine Leistungsvorteile außerhalb der Messtoleranz. Dies gilt zumindest für aktuelle Spiele. PC Games hat deshalb und in Ermangelung einer AGP-basierten Testkarte die Performance-Messungen komplett auf einem mit PCI-Express ausgestatteten Rechner simuliert. Auch die Radeon 9800 Pro, die es für PCI-Express nicht gibt, haben wir emuliert – und zwar mithilfe einer passend getakteten X800 SE, die zwar über höher optimierte Texturfilter und auch sonstige Verbesserungen gegenüber dem R350-Chip verfügt, aber für einen ungefähren Eindruck genügen sollte.

G70 ist nicht gleich G70

Schon zu Zeiten des NV40 gab es in der Geforce-6800-Reihe denselben Chip in verschiedenen Pipeline-Konfigurationen. Auch die leistungsmäßig gegenüber der GTX-Version abgespeckte GT-Variante wurde von Nvidia mit weniger aktiven Pipelines ausgeliefert.

Der gleiche Trick kommt auch bei der Geforce 7800 GS zum Einsatz – zwei der im G70-Chip vorhandenen sechs Pixel-Prozessoren werden deaktiviert. Vermutlich sind ebenfalls zwei der acht Vertex-Shader-Einheiten nicht in Betrieb. Über das Programm Riva-Tuner hat PC Games eine reguläre Geforce 7800 GT in Sachen Pipelines (16 Pixel- und sechs Vertex-Pipelines) und Taktraten (375 MHz GPU- und 500 MHz Speichertakt) auf das Niveau der 7800 GS zurechtgestutzt. Für diesen Mod haben wir im Riva-Tuner im Bereich „Target adapter" auf „Customize" geklickt und das Symbol „Low-level system settings" angewählt. Nun ist es wichtig, in der Registerkarte „NVStrap driver" auf „Install" zu klicken. Über das Drop-down-Menü lässt sich unter „Graphics processor configuration" der Punkt „custom" auswählen. Anschließend betätigen Sie die Schaltfläche „Customize". Hier haben wir nun eine „Pixel Unit" und eine „Vertex Unit" deaktiviert, um die 7800 GS zu simulieren. Die restlichen Merkmale, speziell im Bereich 3D, wie Shader-Modell 3 und Transparenz-Kantenglättung bleiben der 7800 GS komplett erhalten, sodass sich die Beschneidung allein auf die Leistungsfähigkeit bezieht.



MOD: Mithilfe des Riva-Tuners haben wir einen Pixelprozessor sowie einen Vertex-Shader deaktiviert, um mit der 7800 GT eine 7800 GS zu simulieren.

Konfiguration: 7800 GS

Mit 16 Pixel-Pipelines und sechs Vertex-Einheiten verfügt die Geforce 7800 GS auf den ersten Blick über eine recht ähnliche Pipeline-Konstellation wie die Geforce 6800 GT/Ultra. Doch Pixel-Pipeline ist nicht gleich Pixel-Pipeline! Die G70-GPU erfuhr nämlich einige Verbesserungen gegenüber ihrer Vorgängerin. Unter anderem verfügt sie über eine deutlich erhöhte Pro-MHz-Rechenleistung. Sie kann jetzt doppelt so viele so genannte MADD-Operationen, die in Spielen häufig von Vorteil sind, pro Takt ausführen. So geht die 7800 GS trotz einer Taktrate, die mit 375 MHz eher bei der 6800 GT als bei einer mit 425 MHz taktenden 6800 Ultra angesiedelt ist, deutlich flinker als die älteren Karten zu Werke.

Durch die verminderten Taktraten und die geringere Zahl aktiver Recheneinheiten in der Geforce 7800 GS sank auch die Leistungsaufnahme des Gesamtsystems in unserem Test um rund 7 Watt gegenüber einer regulären 7800 GT.

Dual-Core-Optimierung

Die Forceware-Treiber der 80er-Serie warten mit Optimierungen für Dual-Core-Prozessoren auf. Eines der Spiele, die davon profitieren, ist **Age of Empires 3**. In unseren Benchmarks konnte die 7800 GS in Verbindung mit einem Dual-Core-Prozessor um beinahe 30 Prozent zulegen und erreichte in der 1.024er-Auflösung statt 40 nun 51 Fps. Eine mit 425 MHz betriebene Geforce 6800 Ultra schaffte hingegen nur einen mageren Zuwachs von knappen 5 Prozent in derselben Einstellung.

Performance-Analyse

Obwohl die Geforce 7800 GS mit 375 MHz/500 MHz DDR deutlich niedriger getaktet als eine 6800 Ultra (425/550) und auch nur über die gleiche Anzahl an Pixel-Shader- und Vertex-Shader-Einheiten verfügt (16/6), kann die 6800 Ultra aufgrund der Architektur-Verbesserungen nicht mithalten. In 1.024x768 ohne AA/AF ist die 7800 GS in **Call of Duty 2** um 6 Prozent schneller als eine 6800 Ultra. Mit 4x AA/8:1 AF erhöht sich der Abstand auf 17 Prozent (egal ob in 1.024x768 oder 1.280x1.024). **Quake 4 (dt.)** profitiert noch mehr von der optimierten G70-Architektur und lässt eine 6800 Ultra mit AA/AF um bis zu 22 Prozent hinter sich.

Auch im Vergleich mit der schnellsten für AGP verfügbaren Ati-Grafikkarte (Radeon X850 XT-PE) hinterlässt die 7800 GS ein sehr gutes Bild. Mit 4x Anti-Aliasing und 8:1 anisotroper Filterung liegt die Nvidia-Karte in **Call of Duty 2** um 30 bis 33 Prozent und in **Quake 4 (dt.)** um 26 bis 33 Prozent vor einer X850 XT-PE.

Zum Vergleich: Die vermutlich niemals für AGP verfügbare 7800 GTX/256 ist in unserer Benchmarksuite (**Call of Duty 2** und **Quake 4 (dt.)**) 7 (1.024x768, kein AA/AF) bis 22 Prozent (1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF) schneller als eine Geforce 7800 GS.

Fazit: Geforce 7800 GS

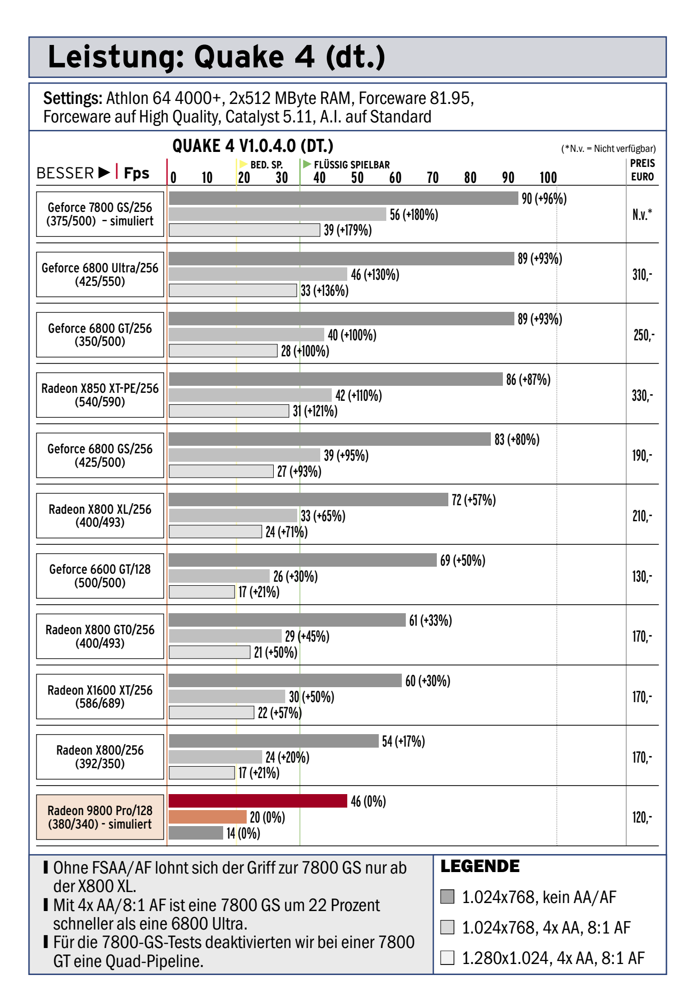
Preisangaben seitens Nvidia liegen uns noch nicht vor. Bei einem Preis von deutlich unter 200 Euro für die Geforce 6800 GS in PCI-Express Bauform und 290 Euro für eine 7800 GT sollte sich eine 7800 GS bei nicht mehr als rund 270 Euro einpendeln. Ansonsten wäre das Upgrade auf PCI-Express für viele preislich bereits zu attraktiv, anstatt den alten AGP-Rechner noch einmal aufzurüsten.

Mit den von PC Games simulierten Benchmark-Ergebnissen wäre die 7800 GS die schnellste für AGP verfügbare Grafikkarte. Zusätzlich bietet sie Unterstützung für Shader-Modell 3 und Kantenglättung für transparente Objekte (Transparency FSAA). Gerade weil Geforce 6800, 6800 GT und 6800 Ultra für AGP so gut wie nicht mehr erhältlich sind, deckt die 7800 GS den (noch) großen AGP-Markt ab. Wenn man in der 1.280er-Auflösung mit hohen Qualitätseinstellungen spielt, lohnt sich das Aufrüsten selbst für Besitzer einer Geforce 6600 GT/6800 oder Radeon X800 noch. (dw/tb/cs)

Vergleich Grafikchips

Chipname	6600 GT (AGP)	6800 GS (AGP)	7800 GS (AGP)	9800 Pro (AGP)	X850 XT-PE (AGP)	X1600 XT (AGP)
Interner Codename/ Fertigungsprozess	NV43/110 nm	NV40/130 nm	G70/110 nm	R350/150 nm	R481/130 nm	RV530/90 nm
Kartenpreis (Euro)	Ca. € 130,-	Ca. € 250,-	Nicht bekannt	Ca. € 120,-	Ca. € 330,-	Ca. € 180,-
Anzahl Transistoren (Mio.)	146	222	302	110	160	157
Pixel-Pipelines / Shader-ALUs (MADD)	8/8	12/12	16/24	8/8	16/16	4/12
Textureinheiten/Raster Operators	8/4	12/12	16/16	8/8	16/16	4/4 (8 Z-/Stencil)
Vertex-Shader-Einheiten	3	5	6	4	6	5
Chiptakt (MHz); Pixelfüllrate (Megapixel/s)	500; 2.000	425; 5.100	375; 6.000	380/3.040	540/8.640	590/2.360
PS-/VS-Version	3.0/3.0	3.0/3.0	3.0/3.0	2.0/2.0	2.B/2.0	3.0/3.0
Speicherinterface; Speichertakt	128 Bit; 450 MHz	256 Bit; 500 MHz	256 Bit; 500 MHz	256 Bit; 350 MHz	256 Bit; 590 MHz	128 Bit; 690 MHz
Speicherbandbreite (GByte/s)	14,4	32	32	22,40	37,7	22,08
Speicherbestückung (MByte)	128	256	256	128, 256	256	128, 256

Im Vergleich zu den alten AGP-Chips bietet die 7800 GS besonders in Sachen Rechenleistung einen deutlichen Schritt nach vorn. Die Angaben zur 7800 GS sind Annahmen.



Leistung: Call of Duty 2

Settings: Athlon 64 4000+, 2x512 MByte RAM, Forceware 81.95, Forceware auf High Quality, Catalyst 5.11, A.I. auf Standard

CALL OF DUTY 2 V1.0 (MULTIPLAYER-DEMO) (*N.v. = Nicht verfügbar)

BESSER ▶ | Fps — BED. SPIELBAR ab 30, FLÜSSIG SPIELBAR ab 40

Grafikkarte	1.024x768, kein AA/AF	1.024x768, 4x AA, 8:1 AF	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	Preis Euro
Radeon X850 XT-PE/256 (540/590)	52 (+93%)	30 (+131%)	21 (+200%)	330,-
Geforce 7800 GS/256 (375/500) – simuliert	51 (+89%)	39 (+200%)	28 (+300%)	310,-
Geforce 6800 Ultra/256 (425/550)	48 (+78%)	34 (+162%)	24 (+243%)	250,-
Radeon X800 XL/256 (400/493)	44 (+63%)	24 (+85%)	17 (+143%)	210,-
Geforce 6800 GS/256 (425/500)	43 (+59%)	31 (+138%)	22 (+214%)	190,-
Geforce 6800 GT/256 (350/500)	43 (+59%)	29 (+123%)	21 (+200%)	250,-
Radeon X800 GTO/256 (400/493)	38 (+41%)	20 (+54%)	14 (+100%)	170,-
Radeon X1600 XT/256 (586/689)	36 (+33%)	24 (+85%)	17 (+143%)	170,-
Geforce 6600 GT/128 (500/500)	33 (+22%)	23 (+77%)	16 (+129%)	130,-
Radeon X800/256 (392/350)	33 (+22%)	17 (+31%)	12 (+71%)	170,-
Radeon 9800 Pro/128 (380/340) - simuliert	27 (0%)	13 (0%)	7 (0%)	120,-

- Mit Qualitätseinstellungen liegt die 7800 GS um 17 Prozent vor der 6800 Ultra.
- Nur ohne FSAA/AF kann sich die X850 XT-PE an die Spitze setzen.
- **Call of Duty 2** profitiert ebenfalls stark von der G70-Architektur.

LEGENDE: 1.024x768, kein AA/AF · 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF · 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF



Was ist?

Stand-by
Bereitschaftsbetrieb; Gerät wartet auf ein Signal, beispielsweise von einem PC, um den Betriebsmodus zu wechseln.

Zoll
In diesem Längenmaß sind die Bildschirmgrößen angegeben. Ein Zoll entspricht 2,54 Zentimeter.

Luminanz
Leuchtkraft von Röhrenmonitoren und LC-Displays; gemessen in cd/m2 (Candela pro Quadratmeter).

DVI-D
Digitaler und damit verlustfreier Standard für die Signalübertragung vom Computer zum Monitor (meist LCD).

Schnelle LC-Displays

Kaum haben LCDs mit 4 Millisekunden Reaktionszeit den Weg in die Geschäfte gefunden, da kündigt Viewsonic einen Monitor mit nur 2 Millisekunden an.

In der Ausgabe 09/2005 stellten wir erstmalig ein LCD mit 4 Millisekunden Reaktionszeit vor. Der Viewsonic VX924 erreichte im Farbkombinationstest 16 Millisekunden – das erste LCD unter 20 Millisekunden. Inzwischen gibt es Geräte von Asus, Benq, Hyundai und Samsung. Der neue 19-Zöller VX922 soll nun 2 Millisekunden erreichen. Wir sind gespannt, welche nutzbare Reaktionszeit der Farbkombinationstest dem VX922 bescheinigt. Zudem testen wir das 17-Zoll-LCD Asus PM17TU mit 4 Millisekunden. Weitere Testgeräte sind der Yakumo TFT 19 DXP, der Belinea 101730 und der LG Flatron L1740PQ.

Viewsonic VX922:

Nach einer Warmlaufphase überprüfen wir sofort die Reaktionszeit und messen im Farbkombinationstest 14 Millisekunden! Das ist gegenüber dem Viewsonic VX924 eine Verbesserung von 2 Millisekunden. In Spielen wie **Quake 4 (dt.)** oder **Battlefield 2** sind keine Unschärfen erkennbar. Die Helligkeit des Viewsonic VX922 lässt sich von 65 bis 280 Candela pro Quadratmeter einstellen. Verarbeitung, Farbbrillanz und Bildschärfe sind gut bis sehr gut. Ein Kritikpunkt ist allerdings die Helligkeitsverteilung: Einzelne Messpunkte am Rand weichen bis 14 Prozent von Mittelpunkt ab – das ist nur befriedigend bis gut. Mit der Interpolation der Auflösungen 1.024x768 und 800x600 hat der VX922 hingegen keine Probleme. Mit 400 Euro ist der Viewsonic VX922 im Vergleich zu 4-ms-LCDs (19 Zoll) gut 50 Euro teurer.

Yakumo TFT 19 DXP:

Die Farbkombinationsmessung ergibt eine Reaktionszeit von 26 Millisekunden. Im subjektiven Spieletauglichkeitstest zeigt das LCD Schwächen bei **FIFA 2006**. Bei schnellen Kameraschwenks sind Schlieren sichtbar. Die maximale Luminanz des LCDs liegt bei nur befriedigenden 170 Candela pro Quadratmeter. Außerdem lässt sich die Helligkeit mit dem entsprechenden Regler nicht ändern! Die Leuchtkraft sinkt nicht, auch wenn die Anzeige auf Nullstellung ist. Nur unter Zuhilfenahme des Kontrastreglers ist die Luminanz auf 40 Candela pro Quadratmeter senkbar. Die Helligkeitsverteilung ist unregelmäßig: Die Helligkeit weicht an den Rändern bis zu 12 Prozent vom Mittelpunkt ab. Der Yakumo TFT 19 DXP verfügt über D-Sub (RGB) und DVI-D, allerdings ist kein DVI-Kabel im Lieferumfang. Für das Yakumo TFT 19 DXP spricht der günstige Preis von 300 Euro.

Asus PM17TU:

Asus gibt für den PM17TU eine Reaktionszeit von 4 ms an. Im Farbkombinationstest messen wir eine Schaltgeschwindigkeit von 15 ms. In Spielen wie **Battlefield 2** oder **FIFA 2006** sind keine Unschärfen bei schnellen Bewegungen erkennbar. Die Helligkeit lässt sich zwar auf sehr gute 410 Candela/qm hochregeln, doch 100 Candela pro Quadratmeter ist ein zu hoher Minimalwert. Die Helligkeitsverteilung ist leicht ungleichmäßig: Die Werte der einzelnen Messpunkte weichen bis zu 15 Prozent voneinander ab. Farbbrillanz und Interpolation des LCDs sind gut bis sehr gut: Die Auflösungen 1.024x768 und 800x600 sind gut lesbar dargestellt. Der Asus PM17TU ist ein sehr guter Monitor für Spieler, der mit 340 Euro etwas zu teuer ist.

Maxdata Belinea 101730:

Der Belinea 101730 ist vielleicht nicht für Spieler konzipiert, doch die gute Verarbeitung und die Bildqualität machen das 17-Zoll-LCD für alle Anwender interessant. Die Reaktionszeit des praxisrelevanten Farbkombinationstests liegt bei 26 Millisekunden. Damit sind die meisten Spiele kein Problem. Nur in Games wie **Quake 4 (dt.)** oder **FIFA 2006** sind ab und zu Schlieren sichtbar. Der PC kann per D-Sub oder DVI-D angeschlossen werden. Allerdings fehlt das DVI-Kabel. Die Helligkeit des LCDs lässt sich von 90 bis 250 Candela pro Quadratmeter einstellen. Die Helligkeitsverteilung ist gut: Die Messpunkte weichen bis zu 9 Prozent voneinander ab. Der Belinea 101730 ist ein günstiger 17-Zöller – für Gelegenheitsspieler optimal.

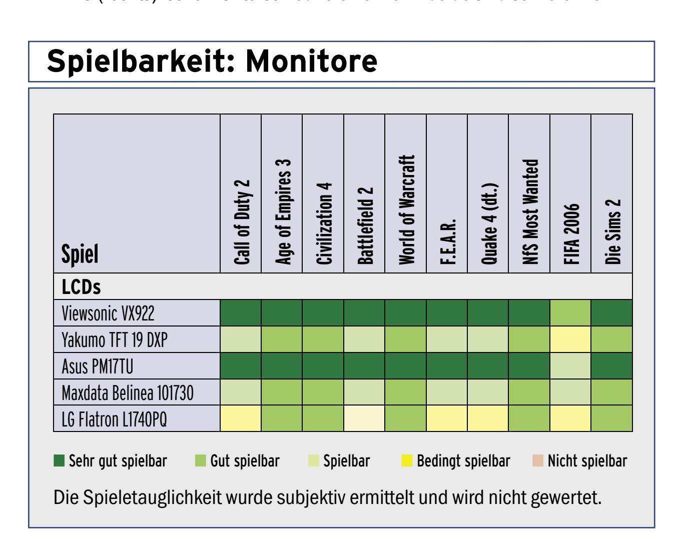
LG Flatron L1740PQ:

LG hat den bekannten L1740P mit einem 8-ms-Panel ausgestattet und bietet den 17-Zöller unter der Bezeichnung L1740PQ an. Im Labor zeigt sich, dass sich die Reaktionszeit nicht verbessert, eher ist das Gegenteil der Fall: Die gemessene Schaltgeschwindigkeit liegt bei 28 Millisekunden. Spiele wie **FIFA 2006** oder **F.E.A.R.** sind nur bedingt spielbar. Die Helligkeit des L1740PQ lässt sich von 140 bis 300 Candela pro Quadratmeter einstellen. Der Minimalwert (140 cd/m²) ist viel zu hoch. Das Display zieht 32 Watt aus dem Stromnetz. Im Stand-by-Modus verbraucht es 6 Watt. Die Helligkeitsverteilung ist nur befriedigend: Die Messpunkte an den Rändern weichen durchschnittlich 17 Prozent vom Mittelpunkt ab. Sollte Sie das Design ansprechen, greifen Sie lieber zum älteren, aber besseren LG L1740P. (ma)

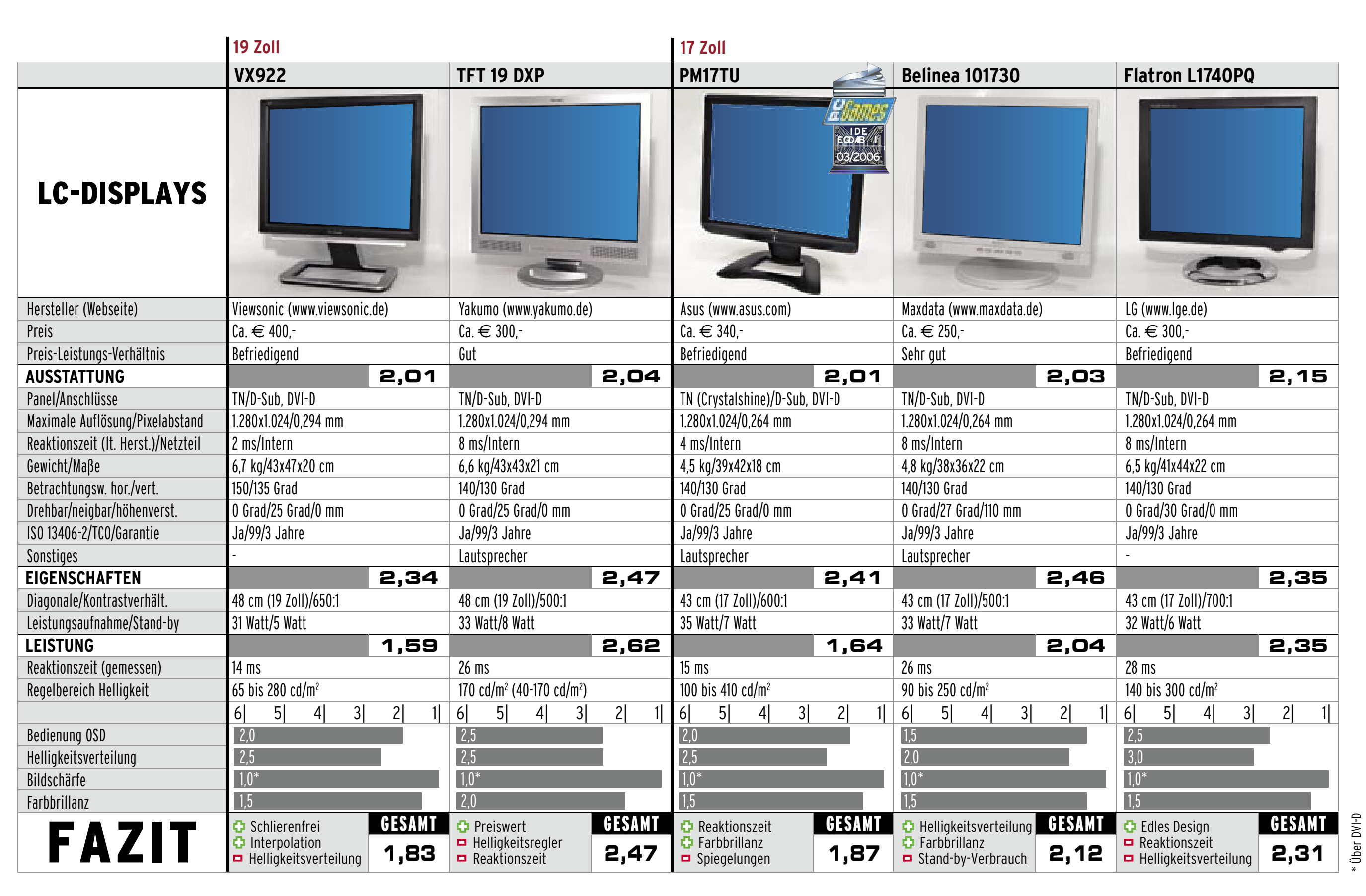


KEINE UNSCHÄRFEN Zwischen dem Viewsonic VX922 (links) und dem Asus PM17TU (rechts) ist kein Unterschied zu erkennen – beide sind schlierenfrei.

Spielbarkeit: Monitore

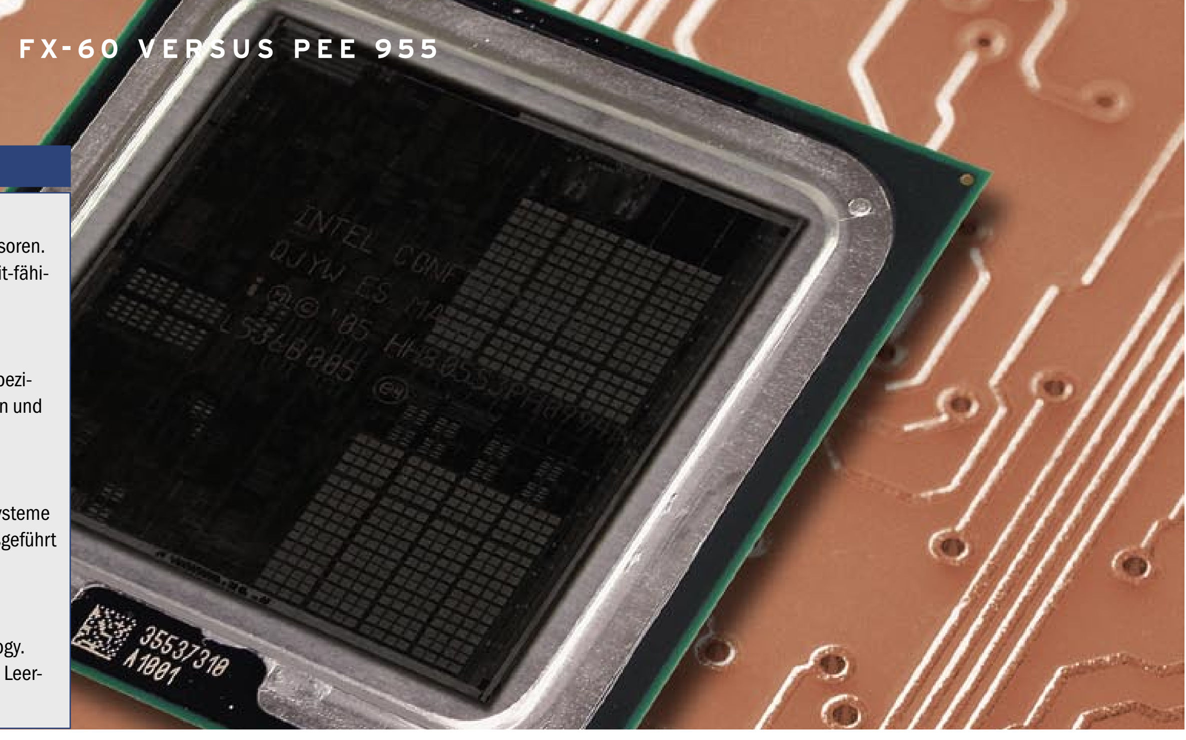


Die Spieletauglichkeit wurde subjektiv ermittelt und wird nicht gewertet.



LC-DISPLAYS	19 Zoll: VX922	TFT 19 DXP	17 Zoll: PM17TU	Belinea 101730	Flatron L1740PQ
Hersteller (Webseite)	Viewsonic (www.viewsonic.de)	Yakumo (www.yakumo.de)	Asus (www.asus.com)	Maxdata (www.maxdata.de)	LG (www.lge.de)
Preis	Ca. € 400,-	Ca. € 300,-	Ca. € 340,-	Ca. € 250,-	Ca. € 300,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Gut	Befriedigend	Sehr gut	Befriedigend
AUSSTATTUNG	2,01	2,04	2,01	2,03	2,15
Panel/Anschlüsse	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN (Crystalshine)/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D
Maximale Auflösung/Pixelabstand	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm
Reaktionszeit (lt. Herst.)/Netzteil	2 ms/Intern	8 ms/Intern	4 ms/Intern	8 ms/Intern	8 ms/Intern
Gewicht/Maße	6,7 kg/43x47x20 cm	6,6 kg/43x43x21 cm	4,5 kg/39x42x18 cm	4,8 kg/38x36x22 cm	6,5 kg/41x44x22 cm
Betrachtungsw. hor./vert.	150/135 Grad	140/130 Grad	140/130 Grad	140/130 Grad	140/130 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverst.	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/27 Grad/110 mm	0 Grad/30 Grad/0 mm
ISO 13406-2/TCO/Garantie	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre
Sonstiges	-	Lautsprecher	Lautsprecher	Lautsprecher	-
EIGENSCHAFTEN	2,34	2,47	2,41	2,46	2,35
Diagonale/Kontrastverhält.	48 cm (19 Zoll)/650:1	48 cm (19 Zoll)/500:1	43 cm (17 Zoll)/600:1	43 cm (17 Zoll)/500:1	43 cm (17 Zoll)/700:1
Leistungsaufnahme/Stand-by	31 Watt/5 Watt	33 Watt/8 Watt	35 Watt/7 Watt	33 Watt/7 Watt	32 Watt/6 Watt
LEISTUNG	1,59	2,62	1,64	2,04	2,35
Reaktionszeit (gemessen)	14 ms	26 ms	15 ms	26 ms	28 ms
Regelbereich Helligkeit	65 bis 280 cd/m²	170 cd/m² (40-170 cd/m²)	100 bis 410 cd/m²	90 bis 250 cd/m²	140 bis 300 cd/m²
	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|
Bedienung OSD	2,0	2,5	2,0	1,5	2,5
Helligkeitsverteilung	2,5	2,5	2,5	2,0	3,0
Bildschärfe	1,0*	1,0*	1,0*	1,0*	1,0*
Farbbrillanz	1,5	2,0	1,5	1,5	1,5
FAZIT	+ Schlierenfrei + Interpolation − Helligkeitsverteilung GESAMT 1,83	+ Preiswert − Helligkeitsregler − Reaktionszeit GESAMT 2,47	+ Reaktionszeit + Farbbrillanz − Spiegelungen GESAMT 1,87	+ Helligkeitsverteilung + Farbbrillanz − Stand-by-Verbrauch GESAMT 2,12	+ Edles Design − Reaktionszeit − Helligkeitsverteilung GESAMT 2,31

* Über DVI-D



Was ist?

EM64T
64-Bit-Erweiterung bei Intel-Prozessoren. Um diese zu nutzen, muss ein 64-Bit-fähiges Betriebssystem installiert sein.

XD-Schutz
Der Prozessor kann mithilfe eines speziellen Bits Speicherbereiche vor Viren und Trojanern schützen.

Vanderpool
Technik, mit der mehrere Betriebssysteme gleichzeitig auf Prozessorebene ausgeführt werden können.

EIST
Enhanced Intel Speedstep Technology. Taktet aktuelle Intel-Prozessoren im Leerlauf herunter (meist auf 2,8 GHz).

Neue Luxus-CPUs

AMD und Intel gehen das neue Jahr forsch an: Mit dem Athlon 64 FX-60 und dem Pentium EE 955 kommen zwei neue Edelprozessoren auf den Markt.

Ende Dezember hat Intel seine Produktpalette um eine neue Reihe erweitert: Nach den 6er-Prozessoren mit einem Kern und den 8er-Prozessoren mit zwei Kernen kommt nun die 9er-Reihe auf den Markt, für die es zunächst nur einen Prozessor gibt – den Pentium Extreme Edition 955 mit zwei Kernen. AMD bringt Anfang des Jahres ebenfalls einen neuen Luxusprozessor, den Athlon 64 FX-60. Dieser enthält erstmals zwei Kerne.

Cache-Speicher satt

Der Pentium Extreme Edition 955 besitzt eine für Desktop-Prozessoren ungewohnt üppige Cache-Speicher-Ausstattung: Jeder der beiden Kerne kann auf 2 Megabyte L2-Cache zurückgreifen, insgesamt sind also 4 MByte L2-Cache vorhanden – kein anderer Desktop-Doppelkern bietet derzeit mehr. Der zusätzliche Cache sorgt für durchschnittlich 5 Prozent mehr Performance. Je nach Spiel kann das Leistungsplus aber höher oder niedriger ausfallen. Mit knapp 9 Prozent ist der Gewinn durch den größeren L2-Cache bei **Battlefield 2** besonders hoch, 7 Prozent sind es bei **Quake 4 (dt.)**. Bei **Serious Sam 2** und **F.E.A.R.** ist der Gewinn mit je 4 Prozent geringer, bei **Call of Duty 2** mit 1 Prozent kaum mehr messbar (alle 1.024x768, kein AA/AF).

Leistungstest

Der Standard-Kerntakt des 955 beträgt 3,46 GHz, dieser kann jedoch dank freigeschaltetem Multiplikator weiter erhöht werden. Bei den Benchmarks ordnet sich der Pentium Extreme Edition 955 durchschnittlich hinter einem Athlon 64 X2 4800+ und vor dem Zweikern-Kollegen aus dem eigenen Haus ein. Bei auf Dual-Core optimierten Spielen wie **Age of Empires 3** ist der Chip deutlich schneller als ein Pentium 4 670 mit 3,8 GHz, derzeit schnellster Einkern-Prozessor bei Intel. Bei nicht optimierten Spielen wie **Need for Speed Most Wanted** liegt der 955 trotz deutlich geringerer Taktfrequenz immerhin nicht allzu weit hinter einem P4 670 – dabei hilft wohl vor allem der zusätzliche L2-Cache und der höhere Frontside-Bus-Takt (FSB).

Der Pentium Extreme Edition 955 ist der erste Doppelkern-Prozessor, der mit einem Frontside-Bus-Takt (FSB) von 266 MHz angetrieben wird. Weil pro Takt vier Datenpakete übertragen werden, spricht Intel auch von 1.066 MHz oder FSB1066.

Funktionen

Wie der Pentium Extreme Edition 840 unterstützt auch der 955 den Speicherschutz XD und die 64-Bit-Erweiterung EM64T. Darüber hinaus beherrscht der neue Pentium die Virtualisierungstechnik Vanderpool. Im Gegensatz zu den einfachen Pentium-Prozessoren mit nur einem Kern unterstützt die Extreme Edition aber nicht Intels Energiespartechnik EIST. Das heißt, der Prozessor läuft immer mit der vollen Taktfrequenz von 3,46 GHz, egal wie niedrig die Auslastung ist.

Etwas kühler

Das eigentlich Interessante ist jedoch der feinere Herstellungsprozess: Im Gegensatz zu aktuellen Pentium-4-Prozessoren, die in 90-Nanometer-Technik gefertigt wurden, produziert Intel den neuen Presler-Kern des Pentium EE 955 im 65-Nanometer-Verfahren. In unserem Test blieb der Pentium folglich kühler als ältere 90-Nanometer-Modelle, das gefürchtete Heruntertakten bei Überhitzung („Throttling") blieb aus. Das BIOS des Intel-D975XBX-Boards meldete im Leerlauf 63 Grad Celsius, diverse Tools unter Windows gaben knapp 45 Grad Celsius an. Unter Last stieg die Temperatur auf 56 Grad Celsius.

Chipsatz-Features

Als Chipsatz empfiehlt Intel den 975X, der erst Mitte November 2005 vorgestellt wurde. Im Vergleich zum etwas älteren 955X beherrscht dieser den gleichzeitigen Betrieb zweier PCI-Express-Grafikkarten. Intel vermeidet in den Präsentationen bewusst die Floskel „SLI-tauglich" – bislang ist der Chipsatz nämlich nur für Atis Crossfire-Technik freigegeben. Im Praxistest mit zwei 7800-GTX-Karten zeigte sich auch, warum das so ist. Nvidias Treiber-Panel erkennt nur eine Grafikkarte, SLI-Funktionalität ist trotz ansonsten korrekter Konfiguration nicht erwähnt. Weiterhin ist ersichtlich, dass nicht der Chipsatz schuld zu sein scheint, denn laut Panel läuft die erkannte Grafikkarte mit PCI-Express-x8. Nvidia muss SLI offensichtlich nur freigeben.

Der Praxistest mit zwei Radeon-X1600XT-Grafikkarten fiel positiv aus. Wir nutzten dabei zwei konventionelle Karten (MSI und Gecube), die lediglich über den PCI-Express-Bus miteinander kommunizierten. Als Treiber kam der Beta-Catalyst 5.13 zum Einsatz, der es als Einziger vollbrachte, Crossfire im Control-Center anzubieten. Die ermittelten Werte waren gut: **Need for Speed Most Wanted** legte in 1.024x768 um 50 Prozent zu (30 statt 20 Fps) und auch in **Age of Empires 3** kletterten die Frames per second (Bilder pro Sekunde) von 23 auf 30 Fps (+ 30 Prozent). Die bekannten SuperAA-Modi einschließlich 14x funktionierten ebenfalls.

Was kann der Neue?

Daneben beherrscht der 975X alle Funktionen seines 955X-Vorgängers, darunter acht USB-2.0-Ports, High Definition Audio (HDA) mit Dolby-Digital-Support, vier SATA-Anschlüsse und Intels Matrix-RAID-Technik. Beide Chipsätze unterstützen bis zu 8 GByte DDR2-Speicher des Typs 533 und 667 – dabei spielt es aber kaum eine Rolle, welcher Speicher verwendet wird. Schon mit DDR2-533-Speicher ist die Bandbreite des FSB (7,9 GByte) erreicht – die zusätzliche Bandbreite bei DDR2-667-Speicher (9,92 GByte) fällt dann kaum mehr ins Gewicht, zumal die Latenzen bei DDR2 ohnehin nicht gerade die kürzesten sind.

In Zahlen bedeutet dies: Ein Pentium EE 955 erreicht bei **Need for Speed Most Wanted** mit DDR2-667-Speicher knapp 45 Bilder pro Sekunde; mit DDR2-533-Speicher sinkt die Leistung kaum messbar auf 44,5 Fps (1.024x768, kein AA/AF). Letztlich gleicht der 975X dem 955X – mit der Ausnahme, dass Mainboard-Hersteller nun die Option haben, die 16 Lanes der Northbridge auf zwei Steckplätze zu verteilen. Nvidia ist da bereits einen Schritt weiter: Hier gibt es SLI auf zwei x16-Slots (32 Lanes gesamt).

Athlon 64 FX-60

AMD hat seine Luxusreihe Anfang des Jahres mit einem neuen FX-Prozessor erweitert. Der FX-60 ist der erste FX-Prozessor mit zwei Kernen. Der Chip ist mit 2,6 GHz getaktet, 200 Megahertz langsamer als der letzte Einkern-FX-57, der noch 2.800 MHz erreichte. Im Leistungstest kann sich der FX-60 bei optimierten Spielen wie **Age of Empires 3** deutlich an die Spitze setzen und die 200 MHz des FX-57 wettmachen. Kein anderer Doppelkern-Prozessor ist bei Spielen derzeit schneller. Bei Titeln, die nicht für Zweikern-Prozessoren optimiert sind und auch nicht von den aktuellen Ati- oder Nvidia-Grafiktreibern profitieren, bleibt allerdings der FX-57 vorn.

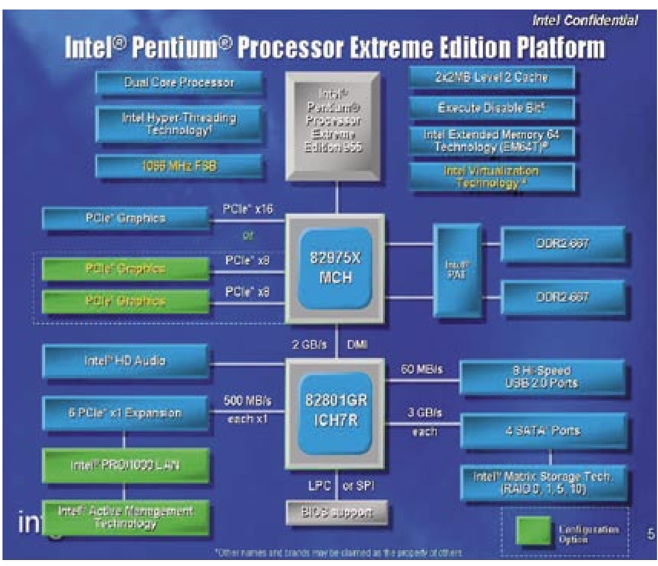
Kühler Kopf

Die Wärmeentwicklung blieb bei unseren Tests im grünen Bereich: 45 bis 47 Grad Celsius zeigte das Asus-A8N-SLI-Mainboard unter Windows an. Offenbar hat AMD den 90-Nanometer-Prozess so gut im Griff, dass (noch) keine größeren Probleme auftreten. 110 Watt nennt AMD nach inoffiziellen Informationen als zu kühlende Verlustleistung; alle für den FX-57 und die X2-Modelle 4400+ bis 4800+ freigegebenen Kühler sind damit auch für den FX-60 geeignet.

Fazit: Luxus um jeden Preis?

Für den saftigen Preis von rund 1.000 US-Dollar sollen Athlon 64 FX-60 und Pentium Extreme Edition 955 in den ersten Wochen des Jahres für je rund 1.000 US-Dollar verfügbar sein.

Auch wenn die beiden Chips für die meisten Anwender uninteressant sind – bei älteren Modellen lässt sich manchmal Geld sparen. Ab und zu wird etwa bei Ebay ein FX-53 für knapp 300 Euro angeboten. Dieser entspricht von der Leistung her immerhin noch einem Athlon 64 4000+; der kostet durchschnittlich 50 Euro mehr. Achten Sie aber auf den richtigen Sockel: Der FX-53 wurde sowohl für Sockel 939 als auch 940 produziert. Außerdem sollten Sie sich rechtlich absichern und nicht ohne Garantie kaufen. (cg)



975X-AUFBAU Der Chipsatz erlaubt es Mainboard-Herstellern, die 16 PCI-Express-Lanes der Northbridge auf 1x16 (Single-Grafik) oder 2x8 (Dual-Grafik) aufzuteilen.

Leistung: Prozessoren (Fps)

Einstellungen: Geforce 7800 GT (bei Athlon-XP-Prozessoren: Geforce 6800 GT !), Forceware 81.95, Windows XP SP2, DirectX 9.0c

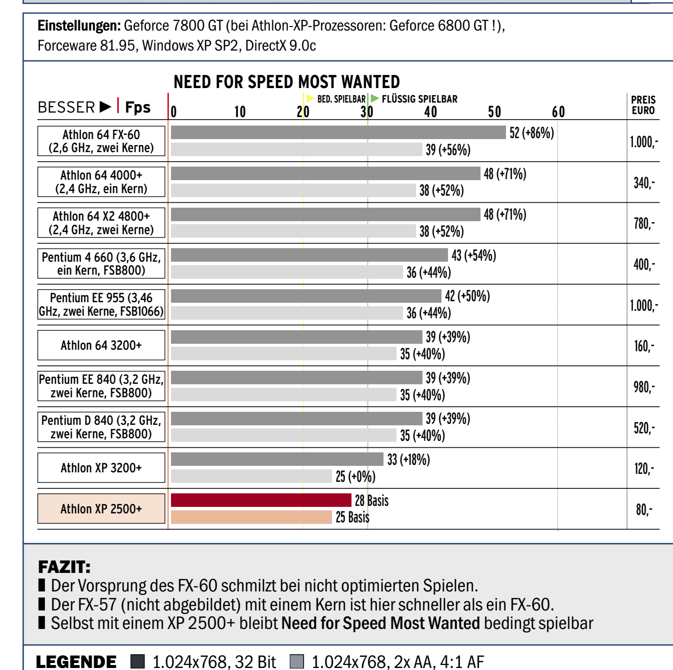
AGE OF EMPIRES 3 (1.02, SM 2.0)

Prozessor	Fps (BESSER ▶)	Preis Euro
Athlon 64 FX-60 (2,6 GHz, zwei Kerne)	49 (+113%)	1.000,-
Athlon 64 X2 4800+ (2,4 GHz, zwei Kerne)	47 (+104%)	780,-
Pentium EE 955 (3,46 GHz, zwei Kerne)	45 (+96%)	1.000,-
Pentium EE 840 (3,2 GHz; zwei Kerne)	44 (+91%)	980,-
Pentium D 840 (3,2 GHz; zwei Kerne)	41 (+78%)	520,-
Athlon 64 4000+ (2,4 GHz, ein Kern)	37 (+61%)	340,-
Pentium 4 660 (3,6 GHz; ein Kern)	36 (+57%)	400,-
Athlon 64 3200+	32 (+39%)	160,-
Athlon XP 3200+	29 (+26%)	120,-
Athlon XP 2500+	23 (Basis)	80,-

BED. SPIELBAR: 20 Fps · FLÜSSIG SPIELBAR: 30 Fps

FAZIT:
- Beim für Dual-Core optimierten **Age of Empires 3** erreicht der Pentium EE 955 Platz 3.
- Der neue FX-60 ist die neue Dual-Core-Referenz.
- Ein Athlon 64 3200+ liefert noch spielbare Bildraten.

LEGENDE 1.024x768, 32 Bit



Leistung: Prozessoren (Fps)

Einstellungen: Geforce 7800 GT (bei Athlon-XP-Prozessoren: Geforce 6800 GT !), Forceware 81.95, Windows XP SP2, DirectX 9.0c

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Prozessor	1.024x768, 32 Bit	1.024x768, 2x AA, 4:1 AF	Preis Euro
Athlon 64 FX-60 (2,6 GHz, zwei Kerne)	52 (+86%)	39 (+56%)	1.000,-
Athlon 64 4000+ (2,4 GHz, ein Kern)	48 (+71%)	38 (+52%)	340,-
Athlon 64 X2 4800+ (2,4 GHz, zwei Kerne)	48 (+71%)	38 (+52%)	780,-
Pentium 4 660 (3,6 GHz, ein Kern, FSB800)	43 (+54%)	36 (+44%)	400,-
Pentium EE 955 (3,46 GHz, zwei Kerne, FSB1066)	42 (+50%)	36 (+44%)	1.000,-
Athlon 64 3200+	39 (+39%)	35 (+40%)	160,-
Pentium EE 840 (3,2 GHz, zwei Kerne, FSB800)	39 (+39%)	35 (+40%)	980,-
Pentium D 840 (3,2 GHz, zwei Kerne, FSB800)	39 (+39%)	35 (+40%)	520,-
Athlon XP 3200+	33 (+18%)	25 (+0%)	120,-
Athlon XP 2500+	28 Basis	25 Basis	80,-

BED. SPIELBAR: 20 Fps · FLÜSSIG SPIELBAR: 30 Fps

FAZIT:
- Der Vorsprung des FX-60 schmilzt bei nicht optimierten Spielen.
- Der FX-57 (nicht abgebildet) mit einem Kern ist hier schneller als ein FX-60.
- Selbst mit einem XP 2500+ bleibt **Need for Speed Most Wanted** bedingt spielbar

LEGENDE 1.024x768, 32 Bit · 1.024x768, 2x AA, 4:1 AF

Auf dem Prüfstand

Sie möchten aufrüsten, wissen aber nicht, was Sie kaufen sollen? Mit diesem Index bekommen Sie den Durchblick.

In dieser Übersicht finden Sie alle aktuellen Prozessoren und Grafikkarten. Sie können in den Benchmarks ablesen, wie schnell Ihre aktuelle Hardware im Vergleich zu anderen Produkten arbeitet und welchen Leistungsschub ein Update auf eine bestimmte Konfiguration bringt. Wichtig: Die Leistungswerte sind keine absoluten Fps-, sondern relative Prozentangaben. Diese Umrechnung ermöglicht es Ihnen, die Ergebnisse besser miteinander zu vergleichen. Für die angegebenen Prozentwerte wurden mehrere Benchmarks durchgeführt und anschließend zusammengerechnet. (kb)



Leistung: Grafikkarten (AGP/PCI-E)

Einstellungen: Athlon 64 4000+, Nforce4 SLI, 2x512 MByte DDR400-RAM, Forceware 81.95 - High Quality, Catalyst 5.11 - Catalyst A.I. an

QUAKE 4 (DT.) UND CALL OF DUTY 2 (1.280X1.024, 4X AA, 8:1 AF)

Grafikkarte	BESSER ▶ %	CIRCA-PREISE EURO
Geforce 7800 GTX, 512 MByte, SLI (PCI-E) NEU	620	1.300,-
Geforce 7800 GTX, 512 MByte (PCI-E) NEU	387	650,-
Radeon X1800 XT, 512 MByte (PCI-E)	377	530,-
Geforce 7800 GTX, 256 MByte (PCI-E)	301	480,-
Radeon X1800 XL, 256 MByte (PCI-E)	283	370,-
Geforce 7800 GT, 256 MByte (PCI-E)	276	310,-
Geforce 6800 Ultra, 256 MByte (AGP/PCI-E)	211	360,-
Radeon X850 XT-PE, 256 MByte (AGP/PCI-E)	193	410,-
Radeon X800 XT-PE, 256 MByte (AGP/PCI-E)	186	330,-
Geforce 6800 GT, 256 MByte (AGP/PCI-E)	182	270,-
Geforce 6800 GS, 256 MByte (PCI-E) NEU	181	220,-
Radeon X800 XL, 256 MByte (AGP/PCI-E)	153	270,-
Radeon X1600 XT, 256 MByte (PCI-E)	146	190,-
Geforce 6800, 128 MByte (AGP/PCI-E)	133	180,-
Radeon X800 GTO, 256 MByte (PCI-Express)	129	190,-
Geforce 6600 GT, 128 MByte (AGP/PCI-E)	120	150,-
Radeon X800 GT, 256 MByte (PCI-E)	111	180,-
Radeon X800, 256 MByte (AGP/PCI-E)	108	200,-
Radeon X1600 Pro (PCI-E) NEU	100	140,-

FAZIT: Bei den Benchmarks mit **Quake 4 (dt.)** und **Call of Duty 2** liegt die Nvidia Geforce 7800 GTX mit 512 MByte nur knapp vor Atis Top-Modell Radeon X1800 XT. Nvidias 7800 GT gibt sich aber der X1800 XL geschlagen. Das SLI-Gespann aus zwei 7800 GTX liegt derweil uneinholbar vorn und ist mehr als sechsmal so schnell wie eine Radeon X1600 Pro. Ein ansprechendes Preis-Leistungs-Verhältnis bieten die Radeon X800 GTO und die Geforce 6800 GS.

Leistung: Prozessoren

Einstellungen: Geforce 6800 GT, Det. 71.84, WinXP SP2, Dx9.0c, diverse Chipsätze. *N.m.v. = Nicht mehr verfügbar

MITTELWERT AUS 2 AKTUELLEN SPIELEN (KEIN AA, KEIN AF)

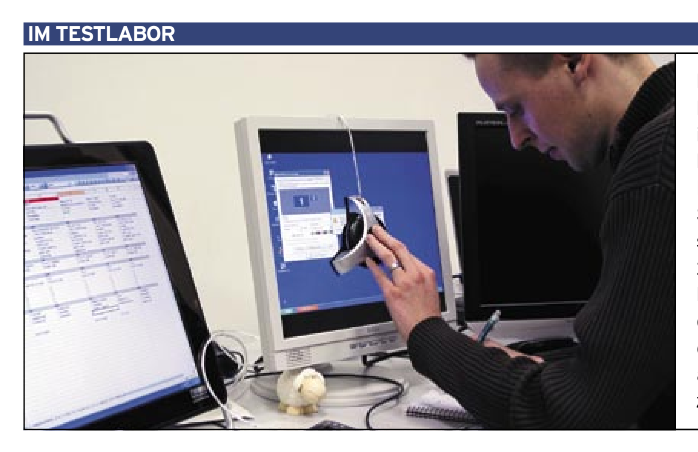
Prozessor	BESSER ▶ %	CIRCA-PREISE EURO
Athlon 64 FX-57 (ein Kern)	210	1.000,-
Athlon 64 X2 4800+ (zwei Kerne)	193	810,-
Pentium 4 EE 3,46 (ein Kern)	192	900,-
Athlon 64 3800+ (ein Kern)	191	310,-
Pentium 4 EE 3,73 (ein Kern)	190	950,-
Athlon 64 X2 4200+ (zwei Kerne)	183	420,-
Athlon 64 3500+ (ein Kern)	183	220,-
Pentium 4 660 (3,6 GHz, ein Kern)	182	380,-
Pentium 4 560 (3,6 GHz, ein Kern)	180	400,-
Athlon 64 X2 3800+ (zwei Kerne)	171	340,-
Athlon 64 3200+ (ein Kern)	170	170,-
Pentium D 840 (3,2 GHz, zwei Kerne, FSB200)	159	520,-
Pentium 4 3,0 (ein Kern, FSB200)	156	170,-
Sempron 3100+ (ein Kern)	146	90,-
Athlon XP 3200+ (ein Kern, FSB200)	145	130,-
Athlon XP 2800+ (ein Kern, FSB166)	129	90,-
Pentium 4 2,4 (ein Kern, FSB133)	119	N.m.v.*
Athlon XP 2500+ (ein Kern, FSB166)	118	N.m.v.*
Pentium 4 2,0 (ein Kern, FSB133)	108	N.m.v.*
Athlon XP 2200+ (ein Kern, FSB133)	100	N.m.v.*
Celeron D 335 (2,8 GHz, ein Kern, FSB133)	100	85,-

FAZIT: Der schnellste Spieleprozessor ist der Athlon 64 FX-57 mit 2.800 MHz Kerntakt – doch dieser ist unverhältnismäßig teuer. Relativ erschwinglich sind der Athlon 64 3200+ (rund 170 Euro), der Athlon 64 3500+ (um die 220 Euro) und bei Intel der Pentium 4 640 mit 3,2 GHz (circa 210 Euro); der EE 955 wurde noch nicht berücksichtigt. Beachten Sie bitte, dass die Werte ohne Kantenglättung und anisotropes Filtern ermittelt wurden. Als Spiele kamen **Unreal Tournament 2004 (dt.)** und **Call of Duty** zum Einsatz.


VIDEOGAME CULTURE
EDGE
SONY | MICROSOFT | PC | HANDHELD | ARCADE | SET-TOP | ONLINE
DAS UK-KULTMAGAZIN
NEU
DEUTSCHE AUSGABE
DAS ORIGINAL
BEST OF 2005
Ausgezeichnet: Die Edge-Awards 2005 für Spiele, Hardware, Audio, Grafik, Innovation, Entwickler und Publisher des Jahres
nur € 2,99
PLUS:
WIE DIE XBOX 360 DIE PS
DER KULT UM KATAMARI DAMACY
GP2X: DAS HAUSGEMACHTE HANDHELD
WERBEFLÄCHE VIDEOSPIEL?
ZEITSPRUNG: BLACK & WHITE
MAKING OF: ALTER EGO
LIVING ON THE EDGE
Videogame Culture. Für die Gaming-Elite. Jeden Monat: Storys. Interviews. Reportagen. News über Hard- und Software, Game Designer, Events ...
Ab sofort im gut sortierten Zeitschriften-Fachhandel erhältlich.

Einzeltests

IM TESTLABOR



Nachdem Atis Radeon X1800 XT und Nvidias Geforce 7800 GTX endlich im Handel sind, stehen die neuen Mainstream-Grafikkarten für rund 200 Euro vor der Tür. In einem sechsseitigen Special stellen wir Ihnen zehn 3D-Beschleuniger im Preisbereich von 130 bis 240 Euro vor. Radeon X1600 XT beziehungsweise Geforce 6800 GS befeuern die Mehrzahl dieser Grafikkarten. Doch eine neue Grafikkarte braucht natürlich auch einen passenden Monitor. Auf zwei Seiten testen wir fünf aktuelle LC-Displays in den Größen von 17 bis 19 Zoll. Das Highlight des Vergleichtest ist der nagelneue Viewsonic VX922. Der Hersteller gibt das Gerät mit 2 Millisekunden Reaktionszeit an. Sie sind sicher schon gespannt, wie hoch die praxisrelevante Schaltgeschwindigkeit ist und wie sich das LCD in aktuellen Spielen schlägt! Wie in jeder Ausgabe haben wir acht interessante Einzeltests für Sie. Möchten Sie unterwegs spielen, sollten Sie unbedingt einen Blick auf den Test des Dell Inspiron XPS 170 werfen.

Hardware

GRAFIKKARTE (PCI-EXPRESS)



NX7800GTX-VT2D512E

MSI | CA. € 680,-
www.msi-computer.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Geräuscharme Kühlung
Sehr hohe 3D-Leistung
Aktuelles Spielepaket

CONTRA Hoher Preis

WERTUNG 1,80
AUSSTATTUNG 1,85
EIGENSCHAFTEN 2,20
LEISTUNG 1,66

MSI steigt mit der NX7800GTX-VT2D512E in den Reigen der ultraschnellen, aber schlecht verfügbaren 512-MByte-Versionen der Geforce 7800 GTX ein. Dabei will sich MSI keine Blöße geben und bietet eine mit 679 Euro unverbindlicher Preisempfehlung nicht eben preisgünstige Ultra-High-End-Karte mit der neuen Auflage der Geforce 7800 GTX an. In Sachen Hardware-Design vertraut man dabei ganz auf das Referenzmodell von Nvidia und garniert dieses lediglich mit einem Aufkleber auf der Lüfterhaube. Auch die Taktraten entsprechen mit 550 MHz GPU- und 850 MHz-Speichertakt den Vorgaben. Durch MSIs D.O.T.-Feature lässt sich mittels Hersteller-Tool jedoch noch eine zusätzliche Leistungssteigerung von bis zu 10 Prozent erzielen, auf deren Erreichen es jedoch keine Garantie gibt. Unser Testexemplar ließ sich lediglich bis 595 MHz GPU-Takt stabil betreiben, während der 1,1-ns-Speicher bereits bei 10 MHz über den Werkseinstellungen Schluss machte. In Sachen Spielebeigaben gibt sich die ansonsten mit einem kompletten Kabel- und Adaptersatz ausgestattete Karte aktuell: **Colin McRae Rally 2005** oder **GT Legends** sollen im Karton liegen – eventuell sogar beide! Die NX7800GTX-VT2D512E ist ein gutes Angebot unter den raren 512-MByte-GTX-Karten. MSI bietet jedoch nur zwei Jahre Garantie. (cs)

ALTERNATIVEN Die Asus EN7800GTX Top hat nur halb so viel Grafikspeicher, kostet mit 470 Euro aber auch deutlich weniger. Zudem ist das Teil leicht erhältlich. Asus EAX1800XT Top basiert auf dem Radeon 1800, hat 512 MByte RAM und kostet rund 600 Euro. (cs/ma)

GRAFIKKARTE (PCI-EXPRESS)



E-Geforce 7800 GTX KO

EVGA | CA. € 530,-
www.evga.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Höhere Taktraten
Leise Kühlung

CONTRA Software-Bundle fehlt
Relativ hoher Preis

WERTUNG 2,21
AUSSTATTUNG 2,60
EIGENSCHAFTEN 2,22
LEISTUNG 2,08

Nvidia taktet das Referenzmodell der Geforce 7800 GTX/256 mit 430 MHz Chip- und 600 MHz Speichertakt. Evga holt weitaus mehr aus den Grafikkarten heraus und liefert die E-Geforce 7800 GTX KO mit einer Taktfrequenz von 490 MHz/650 MHz DDR. Unser Testmuster lässt sich mit Powerstrip problemlos auf 530 MHz/675 MHz DDR übertakten. Den Nvidia-Referenzkühler hat Evga leicht modifiziert und auf der Vorder- und Rückseite der Karte ein Kühlblech angebracht, das die komplette Platine bedeckt. Mit gemessenen 1,2 Sone ist der 55-mm-Lüfter recht leise. Das neue Kühlblech verbessert die Kühlleistung kaum. Zur Ausstattung gehören lediglich Adapter und ein S-Video-Kabel.

ALTERNATIVEN Preiswerter ist die Leadtek Winfast PX7800GTX TDH. (dw)

GRAFIKKARTE (PCI-EXPRESS)



Radeon X1800 XT

HIS | CA. € 590,-
www.hisdigital.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Umfangreiche Ausstattung
Gute Bildqualität

CONTRA Kaum übertaktbar
Hoher Preis

WERTUNG 2,11
AUSSTATTUNG 1,85
EIGENSCHAFTEN 2,17
LEISTUNG 2,18

Die Radeon X1800 XT von His gleicht dem Ati-Referenzdesign bis ins kleinste Detail. Im 2D-Modus wird die Karte mit 594 MHz/693 MHz DDR getaktet, während sich der Takt in 3D-Anwendungen auf 621 MHz Chip- und 747 MHz DDR Speichertakt erhöht. Viel Spielraum zum Übertakten bietet unser Testmuster nicht (640/760). Für Silent-PCs ist die Radeon X1800 XT durchaus empfehlenswert, denn unter Windows erzeugt der Lüfter nur eine Lautheit von 1,2 Sone. In Spielen steigt der Lärmpegel dagegen auf 2,8 Sone an. Käufer finden im Karton das schon etwas ältere Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** sowie Cyberlink-Software. Auch ein Composite-/S-Video-Kabel ist im Lieferumfang.

ALTERNATIVEN Deutlich leiser ist die Asus EAX1800XT TOP. (dw/ma)

MAINBOARD (SOCKEL 775)



8N-SLI Quad Royal

GIGABYTE | CA. € 260,-
www.gigabyte.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Sehr gute Ausstattung
Läuft absolut stabil
Vier Grafik-Slots

CONTRA Nicht alle Kühler passen

WERTUNG 1,64
AUSSTATTUNG 1,66
EIGENSCHAFTEN 1,99
LEISTUNG 1,53

Um genug PCI-E-Lanes für vier Grafikkarten zu bieten, kombiniert Gigabyte die Northbridge von Nvidias Nforce4-SLI-Chipsatz für Sockel 775 mit dem AMD-SLI-Chip. Da es sich bei der AMD-Variante um eine Single-Chip-Lösung handelt, funktioniert diese als Southbridge. Ein Quad-SLI-Modus wird vom Grafiktreiber jedoch nicht unterstützt. Laut Nvidia ist auch in näherer Zukunft kein entsprechender Treiber geplant. Damit bleibt immerhin die Möglichkeit, acht Monitore parallel zu nutzen. Bei den Leistungstests erzielt das 8N-SLI Quad Royal durchweg sehr gute Ergebnisse. Da der Northbridge-Kühler sehr nah am Sockel sitzt, passen große CPU-Kühler wie der V8 von EKL nicht.

ALTERNATIVEN Günstiger ist die SLI-Platine Asus A8N SLI. (dm/ma)

21-ZOLL-LCD



S2110W

EIZO | CA. € 1.000,-
www.eizo.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Farbbrillanz
Ausstattung
Interpolation

CONTRA Reaktionszeit

WERTUNG 1,95
AUSSTATTUNG 1,22
EIGENSCHAFTEN 2,31
LEISTUNG 2,08

Das 16:10-Display S2110W von Eizo hat eine Auflösung von 1.680x1.050 Bildpunkten. Unterstützt ein Spiel diese Pixelverteilung, dann könnten Sie das Field-of-View (FOV) so verändern, dass Sie Gegner früher sehen. Das 21-Zoll-LCD ist mit zwei DVI-I-Steckplätzen sowie USB-Hub ausgestattet und in der Höhe (12 cm) verstellbar. Die Reaktionszeit liegt laut Hersteller bei 8 Millisekunden (Grau zu Grau). Wir messen allerdings 29 Millisekunden. In schnellen Action-Spielen sind bei Bewegungen deutliche Schlieren erkennbar. Die sehr gute Farbbrillanz wiegt das leicht auf. Die Leuchtkraft lässt sich von 80 bis 400 Candela pro Quadratmeter einstellen.

ALTERNATIVEN Eine preiswerte Alternative ist der Dell Ultrasharp 2005FPW für rund 750 Euro. (ma)

NOTEBOOK



Inspiron XPS M170

DELL | CA. € 3.000,-
www.dell.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Spieleleistung
Leises Betriebsgeräusch

CONTRA Reaktionszeit LCD
Hoher Preis

WERTUNG 1,75
AUSSTATTUNG 2,08
EIGENSCHAFTEN 1,38
LEISTUNG 1,77

Das Dell Inspiron XPS M170 überzeugt durch hohe Spieleleistung und kaum hörbare Betriebsgeräusche. Die Leistung des Dell Inspiron XPS M170 ist nur noch von PCs mit Dual-Grafikkarten zu toppen. Geforce Go 7800 GTX und Pentium M 780 (2,26 GHz) sorgen in jedem Spiel für mehr als flüssige Frameraten. Die Akkulaufzeit ist mit 142 Minuten für ein Notebook dieser Klasse akzeptabel. Positiv überrascht hat uns, dass das Notebook trotz 3D-Betriebs nicht lauter als 1,4 Sone wird. Ohne Belastung sind es sogar nur 0,9 Sone. Das 17-Zoll-LCD mit WUXGA-Auflösung (1.920x1.200) erreicht eine maximale Luminanz von 130 Candela pro Quadratmeter. Damit ist der Außeneinsatz nur eingeschränkt möglich. Zudem ist die Reaktionszeit mit 31 Millisekunden nur befriedigend, bei einigen Spielen treten Schlieren auf. Die Tastatur hat einen festen Druckpunkt und eine großzügige Handauflage. Das Touchpad ist gut positioniert und verfügt über eine Scroll-Fläche. Im 3D-Betrieb bleibt das Notebook mit 47 Grad Celsius recht kühl. Das 4 Kilogramm schwere Teil hat einen saftigen Preis von rund 3.000 Euro.

Produktname	Dell Inspiron XPS M170
Prozessor	Pentium M 780 (2,26 GHz)
Arbeitsspeicher	1.024 MByte DDR2-533-SDRAM (2x Module)
Chipsatz	Intel 915PM
Grafikchip	Nvidia Geforce Go 7800 GTX (400 MHz)
	(256 MByte, 532 MHz DDR)
Festplatte	Samsung Spinpoint M40 (80 GByte, 5.400 U/min)
CD/DVD-Laufwerk	NEC ND-6650A (DVD+R/RW 8x, DVD-R/RW 8x/6x, Dual 4x)
LCD	17 Zoll WUXGA (1.920x1.200)
Akku/Gewicht	7.200 mAh (11,1 V)/4,0 kg
Kommunikation	56k, 1.000 MBit/s, WLAN 802.11g

ALTERNATIVEN Rund 300 Euro günstiger ist das Cyber System X17, welches ebenfalls mit Geforce Go 7800 GTX und schnellem Pentium M 780 im Handel steht. Allerdings erzeugt das X17 im Spielbetrieb ziemlich laute 3,3 Sone und arbeitet nur 90 Minuten ohne Steckdose. Dafür ist die Spieleleistung auch geringfügig höher als beim Dell Inspiron XPS M170. (ma)

MAUS



Ergo 525

GENIUS | CA. € 35,-
www.genius-europe.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Ausstattung
Laser-Technologie

CONTRA Untergrund leicht uneben
Viel Spiel im Scrollrad

WERTUNG 1,98
AUSSTATTUNG 1,79
EIGENSCHAFTEN 2,70
LEISTUNG 1,90

Die Ergo 525 verfügt über den gleichen Sensor wie auch die G5 und G7 von Logitech. Dieser bietet eine maximale Auflösung von 2.000 dpi. Neben einem Vier-Wege-Scrollrad besitzt die Maus einen dpi-Umschalter auf der linken Seite. Insgesamt hat sie acht Knöpfe, die gut erreichbar sind. In unserem Praxis-Tests konnten wir keine Inkompatibilitäten mit Mauspads feststellen, selbst schwierige Oberflächen wie Glas oder Metall hat sie ohne Murren gemeistert. Das Scrollrad fühlt sich aufgrund des großen Leerlaufs sehr schwammig an. Sehr gut ist hingegen die seitliche Lagerung des Mausrads; es ist sehr präzise und verhindert ein ungewolltes Auslösen der zweiten Mausachse.

ALTERNATIVEN Die Logitech MX 518 kostet ebenfalls 35 Euro. (lc/ma)

MOUSEPADS



Mantis Speed/ Control Mat

SPEED-LINK | CA. € 25,-
www.speed-link.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Größe
Start- und Reibwiderstände
Rutschfestigkeit

CONTRA Hoher Preis

WERTUNG 1,47
AUSSTATTUNG 1,70
EIGENSCHAFTEN 1,60
LEISTUNG 1,35

Das XXL-Format der beiden Stoffmatten ist beeindruckend. Großzügige 44,4x35,5 cm Nutzfläche stehen zur Verfügung. Da bleiben auch für Spieler mit einer sehr niedrigen Maussensitivität keine Wünsche mehr offen. Mit einer Höhe von 4,3 mm sind die Pads zwar nicht die flachesten Vertreter ihrer Zunft, die Ergonomie ist trotzdem sehr gut. Im praktischen Einsatz lieferten beide Pads keinen Grund zur Beanstandung. Alle Testmäuse (MX 518/G5/G7, Laser Mouse 6000, Razer Diamondback/Copperhead, Raptor Gaming M1) arbeiteten auf ihnen sehr präzise und ohne Aussetzer. Die schon sehr geringen Start- und Reibwiderstände der Control Mat nehmen bei der Speed Mat nochmals spürbar ab.

ALTERNATIVEN Etwas billiger ist das Allsop Raindrop Giga Pad XL. (fs/ma)

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus Call of Duty 2 und Quake 4 (dt.)
** Abgewertet

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (2x AA/4:1 AF)	Wertung
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 510,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	3,7 Sone	69,1 Fps	26 Fps	2,66**
Asus AX 800 XT	€ 340,-	Radeon X800 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	67,4 Fps	25,1 Fps	2,7**
Sapphire Radeon X800 XL	€ 300,-	Radeon X800 XL	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/493 MHz DDR	3,8 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,89**
Sapphire Radeon X800 GTO	€ 200,-	Radeon X800 GTO	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/490 MHz DDR	1,4 Sone	49,5 Fps	17,4 Fps	2,91**
Gigabyte GV-N66T128VP	€ 180,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	2,94**
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Leadtek Winfast A6600GT TDH	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
MSI NX6600GT-VTD128	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	2 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	3,07**
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	2,2 Sone	49,1 Fps	15,2 Fps	3,07**

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (4x AA/8:1 AF)	Wertung
Asus EN7800GT Dual	€ 780,-	2x Geforce 7800 GT	512 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	2,4 Sone	82,9 Fps	64,4 Fps	1,49**
Asus EAX1800XT Top	€ 600,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695 MHz/793 MHz DDR	1,4 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,59**
Xfx 7800 GTX 512 XXX-Edition	€ 670,-	Geforce 7800 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	580 MHz/865 MHz DDR	0,7 Sone	81,6 Fps	52,4 Fps	1,69**
Gainward Ultra/3550PCX	€ 670,-	Geforce 7800 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	580 MHz/865 MHz DDR	0,7 Sone	81,6 Fps	52,4 Fps	1,8**
Sapphire X1800 XT PE	€ 560,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695 MHz/793 MHz DDR	4,5 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,89**
Club 3D Radeon X1800 XT	€ 490,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	621 MHz/747 MHz DDR	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,93**
Asus EN7800GTX Top	€ 520,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	486 MHz/675 MHz DDR	1,1 Sone	76,8 Fps	41,9 Fps	1,97**
Asus EN7800GTX	€ 470,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,03**
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	€ 460,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,04**
Leadtek Winfast PX7800GT Extreme	€ 350,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	450 MHz/525 MHz DDR	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,06**
Leadtek Winfast PX7800 GT TDH	€ 330,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	2,9 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,12**
Gainward Ultra/3400PCX GS	€ 350,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	450 MHz/550 MHz DDR	3 Sone	74,3 Fps	37,8 Fps	2,15**
Preis-Leistungs-Tipp ▶ MSI NX7800GT-VT2D256E	€ 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	2,8 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,16**
Asus Extreme N7800 GT	€ 310,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	3,9 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,18**
MSI RX1800 XL-VT2D256E	€ 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500 MHz/495 MHz DDR	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,23**
Sapphire Radeon X1800 XL	€ 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500 MHz/495 MHz DDR	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,27**
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 290,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	1,4 Sone	68,8 Fps	25,8 Fps	2,51**
Leadtek Winfast PX6800 GS TDH	€ 220,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2,0 ns]	425 MHz/500 MHz DDR	3,4 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,64**
Asus EN6600GT Silencer	€ 180,-	Geforce 6600 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	0 Sone	50,6 Fps	16,3 Fps	2,65**
Tul Powercolor X850 XT-PE	€ 360,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	1,5 Sone	69,1 Fps	26 Fps	2,68**
Gainward Ultra/2300PCX	€ 220,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2,0 ns]	425 MHz/500 MHz DDR	3,3 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,68**
MSI NX6800 GS	€ 220,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2,0 ns]	425 MHz/500 MHz DDR	3,8 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,72**
Xfx 6800 GS	€ 240,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2,0 ns]	485 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	66,5 Fps	26,5 Fps	2,73**
MSI RX1600XT	€ 190,-	Radeon X1600 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	590 MHz/690 MHz DDR	1 Sone	48,2 Fps	19,7 Fps	2,76**
HIS Radeon X800 GTO IceQ 2	€ 230,-	Radeon X800 GTO	256 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	2,2 Sone	50,5 Fps	18,3 Fps	2,83**
Albatron PC6800	€ 150,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	350 MHz/350 MHz DDR	1,1 Sone	53,4 Fps	18,5 Fps	2,87**
Tul Powercolor X1600 XT	€ 190,-	Radeon X1600 XT	256 DDR3 [1,4 ns]	587 MHz/693 MHz DDR	3,7 Sone	48,2 Fps	19,7 Fps	2,87**
Gecube GC-RX1600XTG3-D3	€ 190,-	Radeon X1600 XT	256 DDR3 [1,4 ns]	590 MHz/690 MHz DDR	1,9 Sone	48,2 Fps	19,7 Fps	2,88**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Benq FP71V	€ 260,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Sony SDM-HS75P	€ 340,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 330 cd/m2	X-Brite-Technik	1,93
Viewsonic VX724	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Acer AL1751bs	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX922	€ 400,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,83
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Samsung Syncmaster 930BF	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86
Viewsonic VX924	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m2	-	1,9
Eizo L778	€ 600,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Sehr gut	20 bis 180 cd/m2	Lichtsensor	1,92
Philips 190P6ES	€ 600,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	30 bis 240 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	1,99
Nec Multisync 1970GX	€ 450,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 373 cd/m2	-	2,02
Hyundai Imagequest L90D+	€ 360,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	-	2,07

20 bis 24 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Dell Ultrasharp 2005FPW (20 Zoll)	€ 750,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	180 bis 300 cd/m2	16:10-Format, USB-Hub	1,89
SDM-P234B (23 Zoll)	€ 1.500,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 260 cd/m2	16:10-Format	1,9
Eizo S2110W (21 Zoll)	€ 1.000,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	80 bis 400 cd/m2	16:10-Format, USB-Hub	1,95
Viewsonic VP231wb (23 Zoll)	€ 1.600,-	D-Sub, DVI-I	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	16:10-Format, USB-Hub	1,96
Iiyama Prolite E511S (20 Zoll)	€ 1.000,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 220 cd/m2	Lautsprecher	2,08
Samsung Syncmaster 243T (24 Zoll)	€ 1.400,-	D-Sub, DVI-D	48 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 300 cd/m2	Pivot	2,59

MAINBOARDS

*Abgewertet (alte Testmethoden) [1] Angaben „NF2“ (Nforce2), „925X“ (Alderwood) und „875P“ (Canterwood) beziehen sich auf PCG-Overclocking-Tests.

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	€ 200,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8N-SLI Premium	€ 150,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	-	Bestanden	-	1,48*
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 140,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,6*
Abit KN8 SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Biostar T-Force 4 U	€ 100,-	Nforce4 Ultra	nf4uaa20/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Headset	Gut	Bestanden	Bestanden	1,66
Asus A8N-SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,68*
MSI K8N Diamond-54G	€ 150,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	-	3	x16 (2), 2x	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	1,71*
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1) ◀ Preis-Leistungs-Tipp	€ 80,-	Nforce4	F2/1.1	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,71*
Epox 9NPA+ Ultra	€ 95,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,77*
Sapphire Pure Crossfire	€ 190,-	RD480	2K051027/1.0	-	2	x16 (2)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,77
DFI LP UT RDX200 CF-DR	€ 200,-	RD480	A11/A03	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
MSI RD480 Neo2-Fi	€ 120,-	RD480	3.0/1.A	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,8
Elitegroup KN1 Extreme	€ 110,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,85*
Abit AX8	€ 90,-	K8T890	1.0/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,93*
Abit AN8 SLI	€ 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,95*
Epox 9NPA7I	€ 75	Nforce4	10-03-2005/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	1,96*
Abit Fatality AN8 SLI	€ 170,-	Nforce4 SLI	1.5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,96*
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	€ 180,-	Nforce4 SLI	1.25/A	-	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., Frontbl.	-	Bestanden	-	1,98*

Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	€ 200,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	-	2	x16(2),x4(1),x1(2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	€ 260,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.1	-	1	x16 (4), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus P5WD2 Premium Wifi-TV	€ 270,-	955X	0205/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Bestanden	-	1,79*
Abit Fatality AA8XE	€ 120,-	925XE	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	1.000/100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,79*
Gigabyte 8N-SLI Pro ◀ Preis-Leistungs-Tipp	€ 110,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 210,-	945P	0306/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Teilbestanden	-	2,04*
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	€ 160,-	925XE	1004/1.02	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., WLAN	-	Bestanden	-	1,06*
MSI 865PE Neo3-F	€ 75,-	865PE	5.20/3	1	5	-	1.000 MBit/s	2x SATA	-	Bestanden	-	2,1*
Gigabyte 8I955X Royal	€ 200,-	955X	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Bluetooth	-	Bestanden	-	2,13*
Abit AW8-Max	€ 190,-	955X	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	-	Bestanden	-	2,23*
Abit AL8	€ 140,-	945P	1.2/1.0	-	2	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,31*
MSI P4N Diamond	€ 180,-	Nforce4 SLI IE	1.24/1	-	2	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	-	Teilbestanden	-	2,36*
MSI 915 Combo	€ 95,-	915P	1.6/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,38*
MSI 945P Platinum-FIR	€ 150,-	945P	1.0/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	-	Bestanden	-	2,41*
Gigabyte 8I945P Pro	€ 120,-	945P	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., NB-Lüfter	-	Teilbestanden	-	2,45*
Asus P5ND2-SLI Deluxe	€ 160,-	Nforce4 SLI IE	0605/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	-	Teilbestanden	-	2,47*
Epox 5LDA+ GLI	€ 140,-	945P	5a26/1.0	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Sensor	Gut	Teilbestanden	Bestanden	2,49
Elitegroup PF5 Extreme	€ 125,-	945P	050530/1.0A	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firew., Front-An.	-	Teilbestanden	-	2,58*
MSI 649 Neo-V	€ 60,-	Sis 649	3.1/1A	1	3	x16 (1)	100 MBit/s	2x SATA	-	Bestanden	-	2,77*

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR400 bis DDR600

Hersteller/Modell	Preis	Modulgröße/Organisation	Max. Takt (lt. Herst./Test NF2/Test i875P)[1]	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Corsair Twinx1024-3200XL	€ 200,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
OCZ PC3200 Plat. (OCZ4001024ELDCPE-K)	€ 140,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
Kingston KHX3200UL/512	€ 110,-	1x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
A-Data Vitesta PC4000	€ 150,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	250 MHz/235 MHz/265 MHz	CL2,5-4-4-7	CL2-3-3-6	2,07
Corsair Twinx1024-4400C25	€ 210,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	275 MHz/240 MHz/255 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,09
OCZ PC3200 EL Platinum 2048MB Kit	€ 270,-	2x 1.024 MByte/16x 512 MBit/DS	200 MHz/220 MHz/220 MHz	CL2-3-2-5	CL2-3-2-5	2,1
G.Skill F1-3200DSU2-1GBLB	€ 240,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	300 MHz/250 MHz/260 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-2-2-5	2,21
G.SKill F1-3200PHU1-512NT ◀ Preis-Leistungs-Tipp	€ 45,-	1x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/225 MHz/225 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,31
Kingston KVR400X64C3A/512	€ 40,-	1x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/215 MHz/215 MHz	CL3-3-3-8	CL2-3-3-6	2,37

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Noisebudget 92-100W	www.noisemagic.de	€ 50,-	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,49
Thermalright Noisemagic XP-120	www.pc-world.de	€ 80,-	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,55
Thermalright Noisem. SI-120 NMT FGL	www.pc-world.de	€ 81,-	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,56
Thermaltake Big Typhoon ◀ Preis-Leistungs-Tipp	www.thermaltake.de	€ 32,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,57
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	€ 40,-	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,57
EKL V8	www.ekl-ag.de	€ 55,-	478, 775, 754, 939, 940	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,63
Zalman CNPS7700-Cu	www.pc-cooling.de	€ 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,64

Die wichtigsten AMD-Prozessoren

Athlon 64 3700+

Kern: San-Diego
SSE3: Ja
Anzahl Kerne: Single-Core
Kernfrequenz: 2.200 MHz
L2-Cache: 1.024 KByte
TDP: 89 Watt
Preis: Ab € 210,-

Athlon 64 X2 3800+

Kern: Manchester
SSE3: Ja
Anzahl Kerne: Dual-Core
Kernfrequenz: 2x2.000 MHz
L2-Cache: 2x512 KByte
TDP: 110 Watt
Preis: Ab € 310,-

Athlon 64 FX-57

Kern: San-Diego
SSE3: Ja
Anzahl Kerne: Single-Core
Kernfrequenz: 2.800 MHz
L2-Cache: 1.024 KByte
TDP: 89 Watt
Preis: Ab € 850,-

Athlon 64 FX-60

Kern: Toledo
SSE3: Ja
Anzahl Kerne: Dual-Core
Kernfrequenz: 2.600 MHz
L2-Cache: 2x1.024 KByte
TDP: 110 Watt
Preis: Ab € 1.020,-

Tipp der Redaktion

Christian Träger
Bereich: Prozessoren

AMDs neues Flaggschiff FX-60 ist der erste Prozessor der FX-Reihe, der über zwei Kerne verfügt. Mehr Dual-Core-optimierte Spiele werden jedoch erst für das nächste Jahr erwartet. Solange bieten aktuelle Single-Core-Prozessoren gegenüber den Dual-Cores das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis für Gamer.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Thermaltake Armor	€ 115,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	4(4)	Schwer (16 Kilo)	45/58/40 Grad Celsius	39 dB(A), 3,1 Sone	1,83
Antec TX1050B	€ 120,-	4 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	5(1)	Schwer (14 Kilo)	44/60/39 Grad Celsius	42 dB(A), 3,9 Sone	1,84
Enermax CS-718	€ 120,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	3(2)	Schwer (15 Kilo)	36/54/33 Grad Celsius	43 dB(A), 4,1 Sone	1,85
Thermalrock Circle	€ 90,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	3(2)	Normal (11,5 Kilo)	43/58/38 Grad Celsius	40 dB(A), 3,2 Sone	1,87
Aspire X-Plorer	€ 70,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	4(2)	Leicht (8 Kilo)	51/57/44 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,99

Preis-Leistungs-Tipp

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)	Wertung
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	€ 90,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius*	1,9
Antec Neo HE 550	www.antec.com	€ 120,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius*	1,92
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	€ 100,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius*	2
Sharkoon SHA480-9A	www.sharkoon.com	€ 75,-	480 Watt	32/32/18 (1), 18 (2) A	0,7/3,8 Sone	42 Grad Celsius*	2,04
Be quiet! BQT P6-520W	www.be-quiet.de	€ 120,-	500 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,6/2,6 Sone	45 Grad Celsius*	2,06



FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

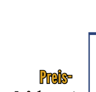
	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*	Transfer Schreiben*	Wertung
Western Digital WD740GD	€ 170,-	SATA I	74 GByte	10.000	1,7 Sone	8 ms (mittel)	8 MByte	65,1 MByte/s	63,6 MByte/s	1,33
Samsung SP2504C	€ 100,-	SATA II	250 GByte	7.200	1 Sone	14,2 ms (mittel)	8 MByte	60,9 MByte/s	58,6 MByte/s	1,34
Hitachi HDT722516DLA380	€ 80,-	SATA II	164 GByte	7.200	1,3 Sone	12,6 ms (mittel)	8 MByte	51,7 MByte/s	48 MByte/s	1,53
Seagate ST3250823AS	€ 100,-	SATA I	250 GByte	7.200	1,5 Sone	15,4 ms (mittel)	8 MByte	58,3 MByte/s	53,7 MByte/s	1,54
Hitachi HDS722525VLSA80	€ 95,-	SATA I	250 GByte	7.200	0,8 Sone	12,2 ms (mittel)	8 MByte	49,8 MByte/s	47,4 MByte/s	1,54

Preis-Leistungs-Tipp

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-W162L	€ 55,-	IDE	2,4 Sone/ 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:02 Minuten	4:43 Minuten	1,83
Samsung SH-W162C	€ 40,-	IDE	2,3 Sone/37 dB(A)	16x/8x/16x/6x/5x/4x	5:33 Minuten	5:52 Minuten	4:44 Minuten	1,85
Plextor PX-740A	€ 70,-	IDE	2,3 Sone/36 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	4:46 Minuten	1,87
Benq DW1640	€ 50,-	IDE	2,3 Sone/36 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	4:46 Minuten	1,88
Plextor PX-716AL	€ 115,-	IDE	4,1 Sone/44 dB(A)	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:03 Minuten	6:17 Minuten	4:46 Minuten	1,97



STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	€ 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative T2900	€ 55,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,2
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 70,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	€ 50,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34



MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,3
Creative Gigaworks S750	€ 370,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	€ 230,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	€ 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Logitech Z-5450 Wireless	€ 330,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,84



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	€ 100,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	€ 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,7
Hercules Fortissimo IV	€ 45,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32



Empfehlung der Hardware-Redaktion

VPP PEDALSET PRO 3



Hersteller: VPP

Preis: € 450,-

Website: www.vp-parts.com

WERTUNG: 1,45

Vergessen Sie die günstigen Plastik-Pedal-Imitate, denn das Pedalset Professional 3 von Virtual Perfomance Parts bietet herausragende Qualität aus robustem Metall und realistisches Fahrgefühl. Sie verbinden das Pedalset per USB oder Sub-D-Anschluss (für Logitech Driving Force oder Momo Racing). Fast alle Achsen, Betätigungswinkel und Kräfte lassen sich vielfältig und sehr individuell auf Ihre Bedürfnisse einstellen. Schon nach kurzer Eingewöhnung waren in **GT Legends** mit dem Pedalset Bestzeiten möglich – Rennfreaks sollten unbedingt zuschlagen. (ct)

G.SKILL F1-3200PHU1-512NT



Hersteller: G.Skill

Preis: € 40,-

Website: www.gskill.de

WERTUNG: 2,31

Wer preiswert Arbeitsspeicher aufrüsten will, bekommt bei G.Skill 512 MByte mit starkem Tuning-Potenzial zum guten Preis. Serienmäßig arbeitet G.Skills DDR400 mit den Latenzen 2,5-4-4-8. Auf unseren beiden Testsystemen mit Nforce4-SLI- und Intel 875P-Chipsatz lief der F1-3200PHU1-512NT allerdings auch noch mit 2-3-3-6 und der Command Rate 1T absolut stabil. Dafür gibt es ein „Gut" in der Tuning-Wertung. Mit 2-2-2-5 startete das System hingegen gar nicht erst. Auch eine höhere Spannung machte beim Latenz-Tuning keinen Unterschied. (ct)

COMPAD VARIOPAD CSS-ED.





Hersteller: Compad

Preis: € 15,-

Website: www.com-pad.com

WERTUNG: 1,65

Die 300x234 mm große Mausunterlage eignet sich vor allem für Spieler, die eine mittlere oder hohe Mausempfindlichkeit bevorzugen. Die geringe Höhe von nur 1,5 mm sorgt für eine gute Ergonomie und die mit Schaumstoff beschichtete Rückseite fixiert das Pad optimal. Trotz sehr geringer Start- und Reibwiderstände bleiben alle Testmäuse (Logitech MX518, G5, G7, Razer Diamondback, Microsoft Laser Mouse 6000) gut kontrollierbar. Die Betriebslautstärke liegt bei angenehmen 1,8 Sone. Das neue Variopad mit **Counter-Strike Source**-Motiv ist eine gute und günstige Unterlage. (ct)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	€ 75,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset	€ 60,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Plantronics Gamecom 1	€ 30,-	3 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Speed-Link Medusa 5.1 USB Headset	€ 70,-	3,5 Meter	350 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,73
Sharkoon Cosmic 5.1 USB Headset	€ 35,-	4 Meter	392 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	1,92
Logitech USB Headset 20	€ 40,-	2 Meter	70 Gramm	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,28

Preis-Leistungs-Tipp

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech MX 518	€ 40,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,65
Razer Copperhead	€ 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	Keine	Ja	1,7
Raptor Gaming M2	€ 35,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	1,78
Logitech G7	€ 70,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	Keine	Ja	1,82
Logitech G5	€ 55,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	Keine	Ja	1,83

Preis-Leistungs-Tipp

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	€ 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	€ 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,86
Genius Ergomedia 700	€ 25,-	Gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	€ 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96
Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000	€ 20,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	10	-	Ja	2,04

Preis-Leistungs-Tipp

KOMBINATIONEN MAUS & TASTATUR

	Preis	Tastatur	Maus	Anschluss	Auflösung Maus	Anschlag Tastatur	Spielertauglich	Wertung
Logitech Cordless Desktop MX 3100	€ 75,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,41
Microsoft Wireless Desktop Elite	€ 45,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Hart	Mit geringen Einschränkungen	1,77
Microsoft Wireless Desktop Comfort Edition	€ 60,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Mittel	Mit geringen Einschränkungen	1,91
Benq X730 Wireless Desktop Companion Pro	€ 50,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,06
Creative Desktop Wireless Optical 6000	€ 20,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,16

Preis-Leistungs-Tipp

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	€ 95,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,71
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	€ 60,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Sehr gut	1,81
Logitech Formula Force EX	€ 55,-	12 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,94
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	€ 45,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,95
Genius Speed Wheel 3 Vibration	€ 45,-	8 + Steuerkreuz	2 Knöpfe	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,2



Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	€ 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,62
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	€ 25,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	€ 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	€ 40,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94



Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	€ 45,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	€ 50,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	€ 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 180,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	€ 30,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,7



Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Prozessor: € 130,-
AMD Athlon 64 3000+ (Venice)

Kühler: € 15,-
Artic Cooling Freezer 64 (Hybrid)

Hauptplatine: € 110,-
Asus A8N SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)

RAM: € 40,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5

Grafikkarte: € 55,-
Asus Extreme AX300SE/TD (X300 SE)

Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 95,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)

Netzteil: € 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)

Gehäuse: € 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: € 190-
Athlon 64 3500+ (Venice)

Kühler: € 50,-
Thermalright XP-120 (mit Papst 4412)

Hauptplatine: € 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)

RAM: € 90,-
Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5

Grafikkarte: € 180,-
Gigabyte GV-N68 128DH (Geforce 6800)

Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 95,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)

Netzteil: € 115,-
Elanvital EVP-5007-00 (500 Watt)

Gehäuse: € 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

HIGH-END-PC



Prozessor: € 335,-
Athlon 64 4000+ (San Diego)

Kühler: € 75,-
Thermalright XP-90C (mit Papst 3512)

Hauptplatine: € 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)

RAM: € 280,-
Corsair C2 2x 1024 MByte, DDR400, CL2

Grafikkarte: € 1.030,-
2x Asus Extreme NX7800GTX Top (7800 GTX)

Soundkarte: € 100,-
Creative X-Fi Extreme Music

Festplatte: € 95,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)

Netzteil: € 90,-
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (500 Watt)

Gehäuse: € 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.

Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Ich habe wirklich nichts gegen den Winter. Ich bin lediglich der Meinung, er sollte nur in überdachten, klimatisierten Hallen stattfinden.

Ein kurzer Blick auf den Kalender genügt, um aufatmen zu können. Nur noch wenige Wochen bis Frühlingsanfang. Zwar schwimmen bei mir noch vereinzelt Eisstückchen im Glühwein und Gefrierbrand ist nicht nur ein Wort, vor dem sich ausschließlich Schnitzel gruseln, aber bald ist es ja ausgestanden. Ich habe diese fanatischen Wintersportler nie verstanden. Wenn ich mir ein Bein brechen will, mache ich das in meinem Badezimmer – da ist es wenigstens warm und Jagertee schmeckt auch ohne Frostbeulen. Falls man Schneegestöber sehen will – dafür gibt es Schneekugeln. Dabei sind die Winter hier vergleichsweise mild. Ich musste in dieser Saison nur drei Mal den Türschlossenteiser benutzen. Zweimal für die Autotüre und einmal fürs Zündschloss. Besonders Menschen, die ihr Auto lieben, leiden unter winterlichen Bedingungen. Ich bin mehrmals beim Guten-Morgen-Kuss mit den Lippen an der Motorhaube festgefroren! Erschwerend kommt hinzu, dass mechanische Dinge bei Kälte stets weniger gut zu funktionieren pflegen. Aber bald ist ja Frühling und die Männer-Hirne arbeiten wieder schneller.

E-MAIL & POST-ADRESSE
E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Farbwahl

Hallo Rainer,
ich lese nun seit ungefähr zwei Jahren PC Games und wenn ich so in mein Regal mit den ganzen Heften gucke, fällt mir auf, dass die Farben oft gleich sind. Anscheinend sind ihre Lieblingsfarben gelb, orange und rot. Überhaupt besitze ich nur vier Hefte mit einer anderen Farbe. Wie können Sie sich das erklären und wie werden die Farben ausgewählt? Oder sind die anderen Farben zu teuer? Oder wird die silberne Farbe vielleicht aus echtem Silber und die goldene aus echtem Gold gefertigt? Aber vielleicht können Sie mir das erklären.

Mit freundlichen Grüßen: Fabian Knigge

Meine Lieblingsfarben sind Mitternachtsschwarz, Pechschwarz, Petrol-Black und Schwarz. In Gelb oder Orange sehe ich ausgesprochen lächerlich aus, wirke wie eine Riesenmango. Meine persönlichen Vorlieben haben aber auch rein gar nix mit dem Erscheinungsbild der PC Games zu tun. Wir drucken die Games nämlich nicht, damit sie mir gut steht. Wir verwenden bestimmte Farben schlicht deshalb, damit ihr die Games im Regal problemlos erkennt, und nicht versehentlich zu einem anderen Produkt greift, was ihr dann umgehend bereuen würdet. Erschwerend kommt hinzu, dass ein schwarzes Heft im Laden irgendwie trübsinnig aussehen würde und im Schatten allzu leicht übersehen werden kann. Unsere Silber- und Goldfarben enthalten tatsächlich einen geringen Anteil des entsprechenden Edelmetalls. Wer eifrig unsere Publikationen sammelt, hat schon nach wenigen Jahrhunderten genug Material für einen kleinen Anhänger oder Zahnersatz.

Angeregt

Hallo Rainer,
ich hätte da ein paar Anregungen für euch. Viele Leser mögen das Schaf (in Ausgabe 01/06 auf S.192). Dummerweise kann man es nicht gut erkennen, da es so klein abgedruckt ist. Legt deswegen das Schaf in der nächsten Ausgabe als Poster der Zeitschrift bei. Wer weiß, vielleicht hat es magische Kräfte. Benutz nicht so viele Fremdwörter, das irritiert nämlich. Mach die Rumpelkammer größer! Ich bin immer traurig, wenn ich die drei Seiten so schnell durchgelesen habe.

Grüße: Fochti

Wir sollten vielleicht einmal den Terminus „viele" definieren. In Vergleich zur Anzahl unserer Leser hat das Möllendorfsche Gewölle relativ wenig Anhänger und wird bezüglich seiner Bekanntheit nur noch von unserem Art Director unterboten, obwohl der, im Gegensatz zum Schaf, echte Arbeit verrichtet! Im Zuge der Gleichstellung würde ich da je eher für ein Poster von Andreas plädieren. Auch beim zweiten Punkt könnte man über den Begriff „viele" diskutieren, was ich allerdings nicht vorhabe. Ich benutze Fremdwörter, aber keinesfalls zu viele. Ich konzipiere bisweilen hierarchieübergreifende Synergiekomponenten, um die Nachhaltigkeit der vielfach verflochtenen Parameter zu diversifizieren, aber das war es dann auch schon! Der Umfang der Rumpelkammer erscheint mir und der Chefredaktion durchaus angemessen, was man von meinem Umfang leider nicht sagen kann. Diesbezügliche Wünsche richte man bitte per E-Mail an michhatkeinergefragt@pcgames.de.

Reklamation

Lieber Rossi,
du bist zwar nicht der netteste Mitarbeiter von PC Games, dafür machst du allerdings einen kompetenten Eindruck. Natürlich macht jeder mal Fehler, ich sogar täglich. womit ich auf eure DVD vom Heft 01/06 anspielen möchte. Die DVD lief auf keiner der beiden Seiten auf keinem meiner DVD-Laufwerke. Ich würde mich für euch freuen, wenn ihr mir die DVD schicken würdet. Natürlich laufe ich jetzt Gefahr, von dir auf unsanfte Art und Weise belehrt zu werden, wie man eine DVD zum Laufen kriegen kann. Aber ich gebe die Hoffnung nicht auf, dass auch Du nicht an meinen Fähigkeiten zweifelst und mir vielleicht sogar die DVD zu kommen lässt.

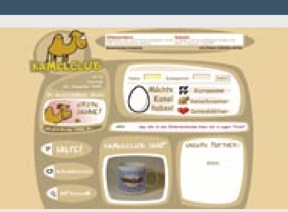
MFG Miki Balog

Du bist zwar nicht der netteste meiner Leser, aber dafür kann ich das Kompliment mit dem kompetenten Eindruck zurückgeben. Wofür man allerdings Kompetenz für eine simple Reklamation, wie sie leider nie ganz auszuschließen ist, benötigt, entzieht sich meinem Wissen. An dieser Stelle würde ich jetzt aber schon gern erfahren, wer denn bei uns noch netter ist als ich, wenn man einmal von Petra absieht. Kommt nicht bei googelschen Begriffserklärungen mein Name unter dem Begriff „nett"? Ich bin jetzt beleidigt und schmolle. Die DVD habe ich dir zwar trotzdem geschickt, aber ohne echte Freude daran!





http://www.happynews.com
Nie wieder schlechte Nachrichten, dank Happynews!



http://www.angryalien.com/
Kostenlos und legal Klassiker der Filmgeschichte gucken.

http://kamelclub.de/
Wie, Sie haben immer noch kein Kamel? Jetzt aber an die Tasten!

Anfrage

Liebes PC-Games-Team,
als Student der Multimedia Fachhochschule in Salzburg ist es meine Aufgabe des heurigen Semesters Herrn Peter Molineux von Lionhead ein paar Fragen zu stellen. Ich hab gehofft, seine Kontaktadresse irgendwo in eurer Zeitschrift zu finden. Leider hat der gute offensichtlich keinen direkten Draht zur Außenwelt. Meine Bitte an euch: Wenn ihr eine private E-Mail-Adresse von Peter Molineux habt, könntet ihr mir diese zukommen lassen? Wird natürlich streng vertraulich behandelt, oder könntet ihr ein Interview auf elektronischem Wege mit ihm einfädeln? Das wäre echt nett von euch!!!

Mit freundlichen Grüßen Bernhard Emig

Des „heurigen Semesters"? Handelt es sich dabei nicht um ein Substantiv oder ein Nomen, welches eine schier ungenießbare, weinartige Flüssigkeit bezeichnet? Ich dachte, dass diese nur in den so genannten „Heurigenlokalen" zum unheilvollen, lebererweichenden Einsatz kommt. Tun Salzburger Studenten während des „heurigen" Semesters jetzt mehr für ihre Bildung oder ihre Leberzirrhose? Aber zurück zum Thema: Dass Peter keine private E-Mail-Adresse hat, kann ebenso ausgeschlossen werden wie die witzige Vorstellung, dass sie direkt mit seinem Namen zu tun hätte, oder ergoogelbar wäre. Ebenso kann natürlich ausgeschlossen werden, dass wir vertrauliches Adressmaterial weitergeben. Wir werden auch diesbezüglich nichts für dich einfädeln. Organisationstalent ist eine sehr nützliche Eigenschaft. Hier kannst du gleich mal üben.

Vorkasse

Ich hoffe, dass ihr mir helft. Ich habe mal so zum Spaß auf der Egosoft-Seite eingekauft. Und zwar ein Spiel. Ich hab die Zahlung per Vorkasse oder so gewählt. Bedeutet das jetzt, dass ich so lange ich das Geld nicht einzahle, ich auch kein Spiel bekomme? Bitte helft mir, ich hab meine Lektion wirklich gelernt.

lg Daniel

PS: Macht weiter so!
PPS: Bitte verarscht mich nicht.

Zu PS: Klar, tun wir. Zu PPS: Das wird schwer – da kann ich nun wirklich nichts versprechen. Ich bin in einer Zeit aufgewachsen, als Kinder noch mit ihrem Fahrrad herumfuhren und mit so Zeugs wie Bällen spielten – statt mit Computern. Wenn wir etwas kaufen wollten, guckten wir im Schaufenster nach und weinten über das Preisschild. Heute klicken die Kinder sich offenbar durchs Web und tätigen ihre Anschaffungen online. Daran wäre ja noch nichts Verwerfliches, allerdings sollte man vorher mit seinen Eltern reden. Was hast du denn gedacht, was der Zusatz „Vor" bedeutet? Es gibt da eigentlich nur zwei Möglichkeiten! „Very high frequency Omnidirectional Radio range", auf gut Deutsch UKW-Drehfunkfeuer – aber das ist in diesem Zusammenhang wenig sinnvoll. Also kann eigentlich nur damit gemeint sein, dass der Laden die Kohle sehen will, ehe er dir die Ware schickt. Und warum will er das? Weil er dir, zu Recht, nicht über den Weg traut! Ich würde auch niemandem vertrauen, der zuerst handelt und danach denkt.

Bällchentreter

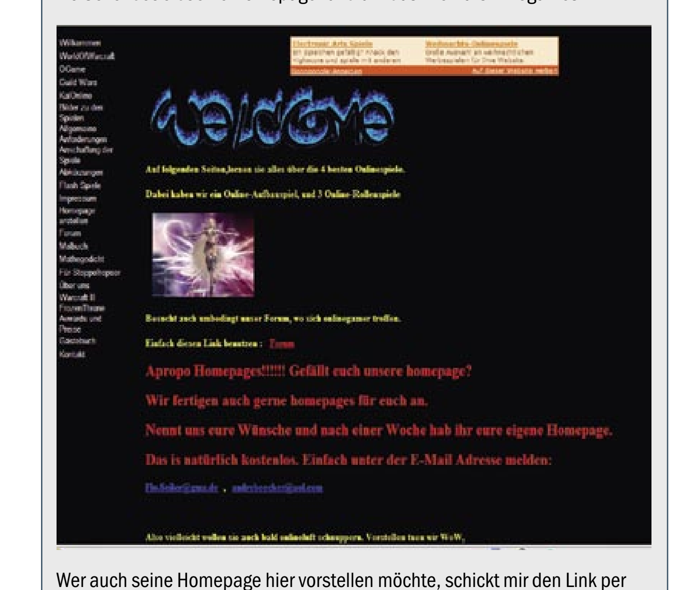
Hi Rossi!
Ich hab auf www.teamchef.at (Fußballmanager-Spiel) eine Mannschaft in meiner Gruppe, welche „FC ROSSI" heißt. Falls das deine ist, schenkst du mir einen Preis, weil ich dich gefunden hab? Bitte. Falls es aber nicht deine ist, werd ich den Spieler (in der realen Welt) ausfindig machen und ihn umlegen, weil er deinen Namen geklaut hat.

Grüße: DW

Bekanntlich habe ich an Fußball fast so viel Interesse wie an mesopotamischen Kinderliedern. Allerdings habe ich zum Letzteren sogar noch mehr Fachwissen. Bei „Rossi" fühle ich mich zwar irgendwie angesprochen, aber da es in diesem Fall mit Fußball

Homepage des Monats

http://www.onlinegames-web.de.tf/
Flo Seiler betreibt eine Homepage rund um das Thema Onlinegames.



Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link per E-Mail.

Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Computerbegriffe

(J) Joystick, der



Der „Freudenstock" war in früheren Zeiten bevorzugtes Eingabegerät für Computerspieler. Damals pflegten Computerspiele auch nicht so komplex zu sein und waren mit nur vier Richtungstasten zu steuern. Von heutigen Usern meist geschmäht, fristen die letzten Exemplare als Mutationen ihr Dasein, benutzt von Stubenfliegern. Garniert mit bis zu 253 Funktionstasten, ergonomisch gestaltet und nur wenig komplexer als der Joystick, mit dem eine echte Boeing gesteuert wird. Ansonsten teilt der Joystick das traurige Schicksal von Diskettenlaufwerk und Kugelmaus.

PC-Games-Leser des Monats

PC Games auf Reisen; diesmal zusammen mit Bastian Müller vor dem Uno-Gebäude in NY. Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – meine E-Mail-Adresse ist bekannt.



zu tun hat, geht es mir „links am Ärmel vorbei“, wie man in Bayern zu sagen pflegt. Den letzten Satz hättest du dir sparen können. Der wurde von mir auch nur abgedruckt, um euch zu zeigen, was ich hier garantiert nicht lesen mag. Man muss dumme Vorurteile ja nicht noch bekräftigen, in dem man vorschnell und ohne Betätigung des Zerebrums solch einen Mist schreibt.

Motivation

Hi!

Du bist ja jetzt schon lange in der Leserecke tätig und machst deine Sachen ja immer mit größter Sorgfalt, bist nie garstig, schriebst selten etwas Gemeines und würdest nie im Leben fluchen. Aber trotzdem kann ich mir nicht vorstellen, wo du deine Motivation für diesen „Job“ hernimmst! Die einzige Freundin, die du hast, ist bestimmt eine Brieffreundin! Wäre nett, wenn du mir das mal erklären könntest.

MFG Stocki

Meine Motivation hat verschiedene Gründe. So muss ich gestehen, dass mir diese Tätigkeit echten Spaß macht. Nicht immer, aber manchmal. Einen Großteil meiner Motivation beziehe ich auch aus der Kombination der Tatsachen, dass mein Vermieter auf Bezahlung in gängiger Währung besteht, Ladendiebstahl strafbar ist und für die Ausübung meiner Tätigkeit ein monatliches Entgelt bezahlt wird – gern von mir als „Schmerzensgeld“ bezeichnet. Von allen von mir bisher erforschten Ursachen für ein Magengeschwür, ist dies die (mit Abstand) angenehmste.

Vorbild

Hei Rossi,

was ist eigentlich aus dir geworden? Du rauchst und trinkst und meinst du bist ein Vorbild?

Chaim Lenz

Seit Jahren hält sich das dumme Gerücht, ich würde trinken. Klar trinke ich! Ohne zu trinken kann der Mensch bekanntlich nur zwei, drei Tage überleben. Was ich jedoch nicht trinke, sind Flüssigkeiten mit Alkohol. Nie! Schon Wolfman Jack sagte: „Du kannst alles mischen, aber nie Benzin und Alkohol.“ Ganz frei von Süchten bin ich jedoch nicht, wobei es sich bei mir auf die drei „in“ beschränkt. Koffein, Nikotin, Benzin. Das sollte noch als sozial verträglich durchgehen. Ich habe niemals darum gebeten, eine Vorbildfunktion übernehmen zu dürfen. Sucht euch eure Vorbilder selber und anderswo. Und falls ihr aus irgendeinem trüben Grund schon mich in die Rolle eines Vorbilds drängen wollt, dann nehmt zumindest mein Deutsch als Vorbild und schreibt (nahezu) ohne Rechtschreib- und Grammatikfehler in einem lesbaren Deutsch. Mit Satzzeichen, Subjekt, Prädikat, Objekt und allem, was dazu gehört. Offensichtlich (auch bei dir) eine aussterbende Kunst.

Marktwirtschaft

Hallo RR,

ich überlege seit langer Zeit, ob ich mir ein Abo eurer Zeitschrift zuzulegen sollte. Wäre es zum Beispiel nicht besser, die PC Games vom Händler zu kaufen, um unsere hinkende Marktwirtschaft etwas anzukurbeln? Für euch wird es so doch sicher auch besser kommen, da ihr bezüglich der Aboabteilung einiges einsparen könntet an Personal.

MfG, LoKi

Erzählt mir der Herr doch tatsächlich, er würde der Wirtschaft etwas Gutes tun, indem er Stützkäufe in einem Zeitschriftenladen zu tätigen gedenkt. Vergisst aber vollständig, dass auch unsere Aboabteilung bezahlt werden muss. Einige jungen Damen dort sind auf ihren Lohn angewiesen, mit dem sie ja auch selbst die Wirtschaft selbstlos in Schwung halten. Eine arbeitslose Aboabteilung wäre kein echter Fortschritt. Wenn du jetzt nicht als Schwätzer dastehen willst, sehe ich für dich nur eine Möglichkeit konsequent zu handeln und die Wirtschaft richtig anzukurbeln. Du orderst umgehend ein Abo der PC Games, stellst aber zusätzlich einen Arbeitslosen stundenweise ein, der dir eine Sicherheitskopie der Games im Laden kauft und in einem anzumietenden Lagerraum dauerhaft archiviert. Alles andere wäre jetzt aber Schattenparken!

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



WEICHGEKOCHT MSI-Produktmanager Sascha Heinrich hatte sich während der Redakteurs-LAN-Party in München auf diesen seltsamen Stuhl gesetzt.

PC-Games-Leser Klaus Häring aus Hagen hatte den besten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer“ aus – wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 10. Februar 2006. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



WIRD'S WAS? Das deutsche E-Sports-Team bei den diesjährigen World Cyber Games während eines Turnierspiels von Teamkamerad Dennis Schellhase.

Gamer-Stuff für Null Komma Nix*

*Werben Sie jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games: Wir belohnen Sie mit **exzellenter Gamer-Hardware**.

Die RAZER COPPERHEAD sorgt für Aufsehen in der Welt der Computerspieler! Perfekt auf die Bedürfnisse der Profispieler ausgelegt, ist die Maus die neue Referenz in Sachen Präzision und Schnelligkeit, dank Lasertechnologie und 2.000 dpi Auflösung.

Das MEDUSA 5.1 SURROUND HEADSET zeichnet sich durch hohen Tragekomfort aus, die drehbaren Ohrpads sind ebenso gepolstert wie der Kopfbügel. Über die im Kabel integrierte Fernbedienung regeln Sie die Lautstärke und den Wechsel zwischen DVD/CD-Betrieb. Die mitgelieferte Verstärkerbox verfügt über einen praktischen Lautstärkeregler, Ein/Ausschalter und zwei Kopfhörerbuchsen.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das 2-Jahres-**PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 115,20/24 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 139,20/24 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das 2-Jahres-**PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 115,20/24 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 139,20/24 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das 2-Jahres-**PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€115,20/24 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 139,20/24 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das 2-Jahres-**PC-Games-DVD-PLUS-Abo** inkl. Vollversion.
(€ 208,80/24 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Ausg..)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Abo aus rechtlichen Gründen leider nicht für Österreich gültig!

Bitte senden Sie mir folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

❒ **Razer Copperhead Tempest Blue**
(Art.-Nr.: 002803)

❒ **Medusa 5.1 Surround Headset USB**
(Art.-Nr.: 002826)

(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG 24 14

Fragen an die Redaktion

1. Wo bleibt die Demo?

Ich habe Ihren Test zu **Prince of Persia: The Two Thrones** *mit Freude gelesen und spiele mit dem Gedanken, mir den Titel zu kaufen. Da ich aber hörte, dass der Schwierigkeitsgrad recht hoch sei, würde ich gerne erst eine Demo spielen. Auf der offiziellen Webseite von Ubisoft gibt es dazu keinerlei Information. Ist zu dem Spiel eine Demo erschienen, und wenn ja, wo finde ich sie? Danke im Voraus für Ihre Hilfe.*

Christopher M.

LUKASZ CISZEWSKI: Zu den Vorgängern erschienen Demos jeweils ein paar Monate nach der Veröffentlichung – wahrscheinlich wird das auch dieses Mal der Fall sein. Was den Schwierigkeitsgrad betrifft: Nach zwei Stunden sollten selbst Anfänger alles im Griff haben. Es gibt zwar ein paar knackige Stellen, doch diese zu meistern macht ja den Reiz von **Prince of Persia: The Two Thrones** aus.

2. Warhammer online?

Stimmt es, dass ein **Warhammer**-*Online-Rollenspiel in der Entwicklung ist? Wenn dem so ist, wann soll es rauskommen?*

Robert Penker

FELIX SCHÜTZ: Es befindet sich tatsächlich ein Online-Rollenableger zu dem bekannten Brettspiel von Games Workshop in Arbeit. Nachdem Entwickler Climax bis Mitte 2004 vergeblich nach einem Publisher für ein solches Projekt suchte und die Produktion schlussendlich einstellte, schnappten sich die Rollenspiel-Profis Mythic Entertainment (**Dark Age of Camelot**) die Rechte. Auf der offiziellen Webseite www.warhammeronline.de gibt es bereits ein paar Infos zu **Warhammer Online,** das irgendwann 2007 erscheinen soll.

3. Blick in die Glaskugel

Ich würde gerne etwas über die Hardware-Anforderungen von **Unreal Tournament 2007** *und* **Gothic 3** *erfahren. Wisst ihr da schon Näheres?*

Simon Erich

ANSGAR STEIDLE: Gegenüber unserem Schwestermagazin PC Games Hardware äußerte sich Entwickler Piranha Bytes zu den voraussichtlichen Hardware-Anforderungen für **Gothic 3**. Demzufolge benötigt man einen 2,8 GHz Pentium 4 oder 3000+ AMD Athlon, eine Geforce 6800 GT respektive Radeon X800 Pro sowie 1 GByte Arbeitsspeicher. Die höchste Detailstufe soll sogar eine noch leistungsstärkere Grafikkarte fordern. Zu **Unreal Tournament 2007** lässt sich kaum etwas sagen, da sich Entwickler Epic Games bedeckt hält. Wir möchten nicht über Hardware-Anforderungen eines Spiels mutmaßen, das noch monatelang in der Entwicklung ist, das bringt in der Regel nichts.

4. SOS im Weltraum

Bei den Tipps zu **X3: Reunion** *hätte ich mir eine noch umfassendere Lösung der Storyline gewünscht. Außerdem weist die Sektorenkarte einige kleine Fehler auf; im Großen und Ganzen ist sie aber gelungen.*

Klaus Becker

DIRK GOODING: Zum Zeitpunkt des Tests trübten noch diverse Bugs die Storymissionen, sodass es für uns nicht möglich war, eine komplette Lösung im Heft abzudrucken. Das offizielle Egosoft-Forum (www.egosoft.de) ist hier die ideale Anlaufstelle, wenn man im Verlauf der Story von **X3: Reunion** nicht mehr weiterkommt. Dort findet man nicht nur von Spielern erstellte Komplettlösungen, sondern bekommt eventuelle Fragen auch binnen kürzester Zeit von anderen **X3**-Spielern beantwortet. Was die Sektorkarte betrifft, so wird sie von den Betreibern der Seite www.seizewell.de permanent gepflegt und aktualisiert. Auf dieser exzellenten Fanwebseite findet man außerdem komplette Schiffs-, Verkaufs- oder Ausrüstungstabellen, die einem das Leben in **X3: Reunion** erleichtern.

5. Ich will Blizzard!

Hallo PC-Games-Team, ich habe gleich zwei Fragen. 1. Alle reden nur noch von **World of Warcraft***. Ich mag aber keine Rollenspiele und frage mich, ob Blizzard eine Fortsetzung von* **Warcraft 3** *oder* **Starcraft** *plant? 2. Wird* **Starcraft: Ghost** *auch auf dem PC erscheinen?*

Frank Göbel

DIRK GOODING: Blizzard hat aktuell keine Fortsetzung zu einem der beiden Strategiespiele angekündigt. Die Chance auf einen Nachfolger ist aufgrund der enormen Popularität beider Serien allerdings extrem hoch. Was **Starcraft: Ghost** betrifft: Auch hier gibt es nichts Offizielles zu vermelden. Rein technisch dürfte es freilich kein Problem sein, das Playstation-2-Spiel auf den PC zu bringen.

Anschrift

Bitte schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



UNREAL TOURNAMENT 2007 Die Hardware-Anforderungen stehen noch nicht fest.



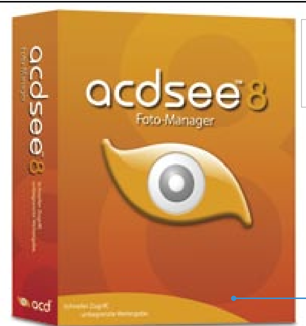
STARCRAFT: GHOST Bislang ist der Taktik-Shooter nur für Konsole angekündigt.

Das große PC-Games-Gewinnspiel:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen ACDSee, Ati, Be Quiet!, 3R Systems, Listan, Red Zac, Fujitsu-Siemens und HP zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.







Profi-Software von ACDsee

ACDSee 8 ist das Rundum-glücklich-Paket, wenn Sie viel mit digitalen Bildern arbeiten. Neben der Organisation und Verwaltung Ihres Bildarchivs können Sie mit ACDSee 8 Bilder und Mediendateien am PC betrachten. Zusätzlich stehen viele Werkzeuge zum Überarbeiten der Bilder bereit. Ein implementiertes Brennprogramm rundet die umfassende Profi-Software ab.

35x
ACDsee 8



GESAMTWERT: 1.800 EURO



Ati, Be Quiet! und 3R Systems

Listan dreht auf! Neben drei Edel-HTPC-Gehäusen von 3R Systems und drei PC-Kraftwerken von Be Quiet! bietet der Distributor unter seiner Flagge zusätzlich noch drei geniale High-End-Gaming-Multimedia-Grafikkarten X1800 XL (All in Wonder) von Ati an.



3x
3R System HT110

3x
Be Quiet! BQT P6-520W

3x
Ati All in Wonder X1800 XL







GESAMTWERT: 1.800 EURO

Das Red-Zac-Dreamteam

Wer zu Weihnachten keinen Spieler-PC abgesahnt hat, wird vielleicht nachträglich von Red Zac beschenkt. Neben der brandheißen Machine from Hell mit geballter Grafik-Power setzt ein 19-Zoll-TFT von Fujitsu-Siemens das Spielgeschehen ins Bild. Der HP PSC 2575 rundet das Paket mit einem Fotodrucker ab.



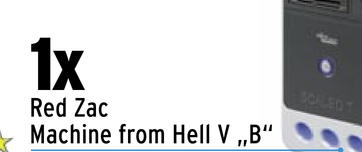
1x
HP PSC 2575



1x
Fujitsu-Siemens C19-11



1x
Red Zac
Machine from Hell V „B"



GESAMTWERT: 1.800 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Welches Shader-Modell besitzt die Ati X1800 XL?
a) **1.0** b) **2.0** c) **3.0** d) **4.0**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 37 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der korrekten Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
www.pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 28. Februar 2006.

Vollversion: Shadow Ops



Hardware-Voraussetzungen:
- Pentrium 3 oder AMD Athlon 1 GHz (Pentium oder AMD 1,5 GHz)
- 256 MByte Hauptspeicher
- 64 MByte Grafikkarte
- 4 GByte freier Festplattenplatz
- Windows 98SE/ME/2000/XP
- DirectX 9.0 kompatible Soundkarte
- DirectX 9.0 oder höher

Free Edition: S.W.I.N.E.

Hardware-Voraussetzungen:
- Pentium-PC mit 600 MHz
- 128 MByte Hauptspeicher
- 32 MByte Grafikkarte (mind. Geforce 2 MX)
- Windows 98/2000/Me
- DirectX 8.0 oder höher

Demo: Empire at War



Hardware-Voraussetzungen:
- Intel Pentium 3 1 GHz oder AMD Athlon 1 GHz
- 256 MByte Hauptspeicher
- 32 MByte Grafikkarte mit Hardware T&L
- Windows 2000/XP
- DirectX 9.0c
- DirectX 9.0c-kompatible Soundkarte

Vollversionen
Shadow Ops (Seite 1)
Silent Storm: Sentinels (Seite 2)
S.W.I.N.E. Free Edition (Seite 2)

Spielbare Demos
Agatha Christie: Und dann ... (Seite 2)
Ankh (Seite 2)
Star Wars: Empire at War (Seite 1)
X3: Reunion Benchmark (Seite 1)
Darkstar One
Dreamfall
DTM Race Driver 3
Faces of War
Heroes of Might & Magic 5
Intro: F.E.A.R.
Paraworld
Psychonauts
Prey
The Elder Scrolls: Oblivion
Doom 3 Quake 4 (dt.) Mappack
Half-Life 2: Combine Destiny (Seite 2)

Exklusiv auf DVD: „PC Games Reporter"

Videos, Trailer, Reports (Seite 2)
Age of Conan
Commandos: Strike Force

Spieletrailer (Seite 2)
Speedgaming Video

Maps & Mods (Seite 1)
Age of Empires 3 Bonusmap:
Winter Wonderland

Tools auf DVD (DVD-Seite 1)
Power DVD (Trial)
Suchmaschine

Bugfixes (DVD-Seite 1)
Age of Empires 3 v1.03 von v1.01 (d)
Call of Duty 2 v1.01 (int)
Civilization 4 v1.52 (int)
Need for Speed Most Wanted v1.3 8 (int)
Warcraft 3 Reign of Chaos v1.20b (d)
Warcraft 3 The Frozen Throne v1.20 (d)
World of Warcraft v1.9.0 von v1.8.4 (d)
X3: Reunion v1.3 von v 1.2.01 (int)

SHADOW OPS

VOLLVERSION Packender Ego-Shooter mit exzellenter Grafik!

OBLIVION

EXKLUSIV-VIDEO Erleben Sie das begehrteste Rollenspiel 2006 in Aktion!



HALF-LIFE 2: COMBINE DESTINY

MOD Verlängern Sie den Spielspaß mit dem besten PC-Ego-Shooter!

PC Games – Wissen, was gespielt wird

PC Games 03/06

Vollversion: Shadow Ops

DVD

03/06 | € 4,99 | FEBRUAR

PC Games DVD

Wissen, was gespielt wird



MEGAVOLLVERSION

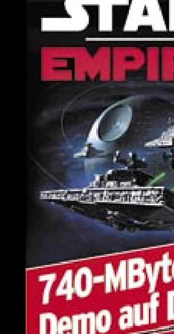
SHADOW OPS
Packender Ego-Shooter mit Unreal-Grafik!
- 24 Solo-Missionen
- 20 Waffensysteme
- Ab Pentium III 1,5 GHz, 256 MB RAM, DirectX 9

Silent Storm Sentinels
Offizielle Add-on zum Taktik-Bestseller!

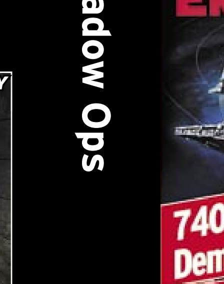
SWINE Free Edition
Witziges Echtzeit-strategiespiel der Panzers-Macher

Nur bei PC Games: EXKLUSIV-VIDEO mit vielen unveröffentlichten Spielszenen!

The Elder Scrolls 4 OBLIVION
Wir spielten das 200-Stunden-Rollenspiel: Grafik, KI, Steuerung, Quests, Attribute!



STAR WARS EMPIRE AT WAR





740-MByte-Demo auf DVD + Demo-Guide



SUPREME COMMANDER
Die Zukunft der Echtzeitstrategiespiele!

Age of Empires 3
Profispieler verraten ihre Tricks: So gewinnen Sie jede Multiplayer-Partie! Mit genauen Bauplänen!

Hitman 4
Blood Money im Härtetest: So urteilen PC-Games-Leser über Hitman: Blood Money!



Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Schritt für Schritt

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



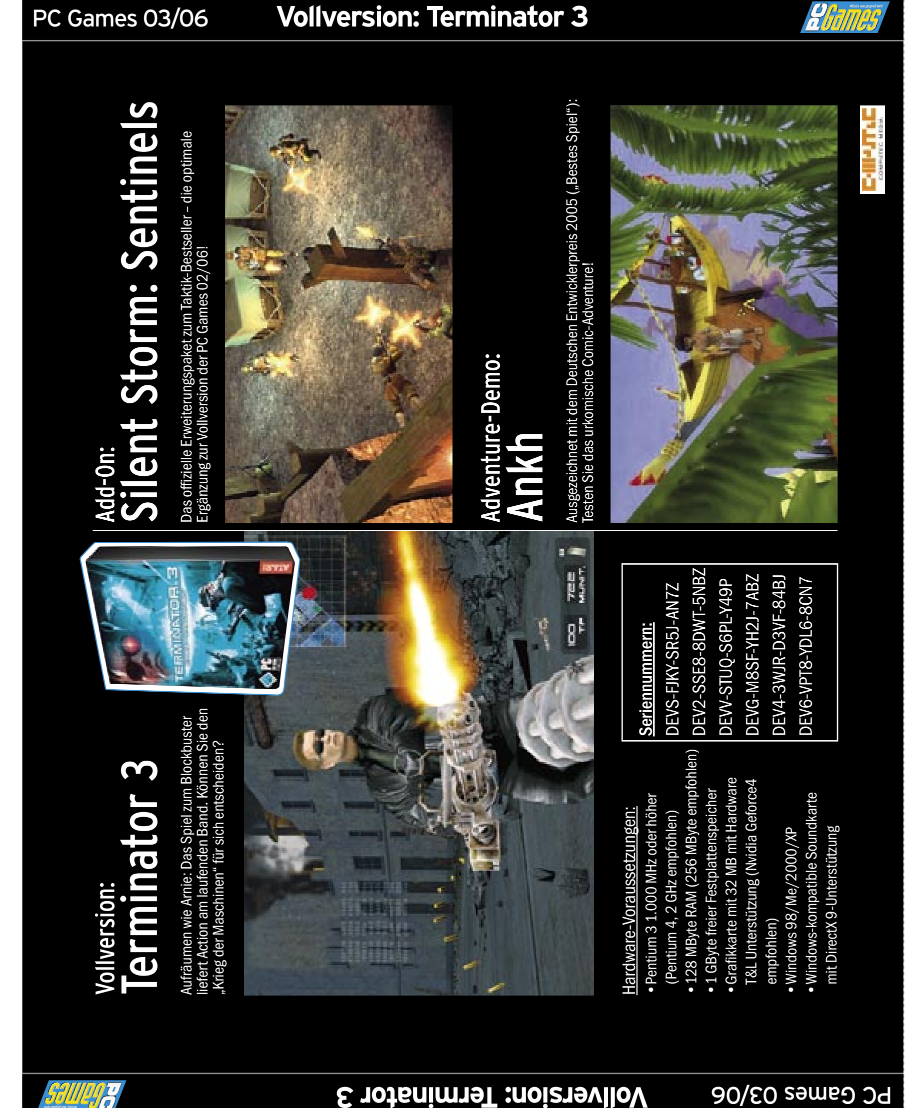
DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **03/06**
- ☐ PC Games CD 1
- ☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Deine HANDY KRACHER

CHECK DIE NEWS



NEUE HandyMovies





Neue KULT-RINGTONES

81117 YMCA
81119 Toccata
81132 Knight Rider
81134 J. Christ Superstar
81138 Halloween
81140 The Flintstones

NEUE WallPaper





43119 43118 43117

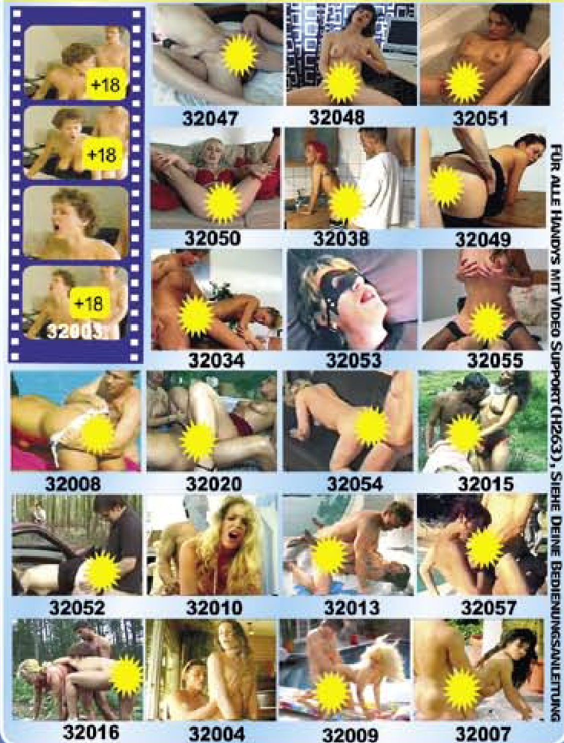
NEUE PersonalPix



44065 44116

Preiskracher: NUR 1,99,- pro Pix

HOT HANDY-MOVIES



Für alle Handys mit Video Support (H263), siehe Deine Bedienungsanleitung

MEGA-NEU: ANIMATED WALLPAPER

Für alle Handys mit Farbdisplay Bitte im Handy WAP-PUSH aktivieren



KULTKLASSIKER: GIGA-WALLPAPER



POWER-RINGTONES

Neue Top-Hits	Unsere Kult- Knaller	
82958 Everything I Do	82956 Jailhouse Rock	82891 Jeans On
82959 Heart Of Glass	82957 Love Me Tender	82517 Bonanza
82960 My Humps	82953 Pokemon Theme	82908 In The Mood
82955 Banana Boat	82954 Locomotive Breath	82489 Holzmichl
82952 Pikachu	82950 Thriller	81653 Bacardi Feeling
82930 Space Cowboy	82951 Lady In Black	81041 Deutsche Hymne
82933 Shake Your Balla	82903 Theo Wir Fahr'n Nach Lodz	82131 DDR-Hymne
82936 Engel fliegen einsam	82904 Moviestar	82472 New York
82942 Der Brief	82905 Mit 66 Jahren	82497 Verdammt...
82910 Blau und weiss, wie lieb' ich dich	82906 Michaela	82458 Lambada
82907 SV Werder Hymne	82908 In The Mood	82457 It's Raining Men
82547 Obsesion	82909 Ich war noch niemals in New York	82511 Relax
82915 Zeit f. Optimisten	82890 Sun Of Jamaica	82509 YMCA
		82343 Like Ice in The Sun.
		82340 Sexbomb
		81174 Das Boot

Monophon: Für alle gängigen Nokia, Siemens Poly: Für alle Poly-Ringtones fähigen Handys

HOT AND SEXY: DISPLAY-BABES



DER GENIALE DISPLAY CLEANER !



nachher

Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!

Bestellnummer 41016

Nokias ausser 36xx, 76xx, 66xx, N-Gage

DER PREISKRACHER: PERSONAL PICS NUR: 1,99 Euro

Für alle Handys mit Farbdisplay



So geht's: SMS mit: PGM + Bestellnummer und einem Namen an 84242* wie z.B.: PGM 44418 Heike
Pics an deine Freunde schicken ?: Hinter die Bestellung die Zielrufnummer eingeben !




BESTELLE DEINE KRACHER PER SMS:

Sende **PGM** und Bestell-Nr. an die
86688*
z.B. PGM 42956
für PIX "KIFFER_SKULL"

Oder ab jetzt SOFORT
jeden Tag
Sende **START PGM** + Best.Nr.
an: **87555****
und bestätige anschl. mit: JA
z.B: Start PGM 42931
Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Sende **PGM** + Best.-Nr. an:
0900 560330*
z.B. PGM 42819
*€2/SMS max 2 SMS /Produkt

Sende **PGM** + Best.-Nr. an:
914*
z.B. PGM 42819
*3sfr/SMS max 2 SMS /Produkt

Bestellung per WAP
sende "LINK" an:
86677*

Per Telefon
wähle 11853* und frage nach "Bestellung GAMES"
:0900902300 SFR 4,23/Min
:0900560330 € 3,63/Min

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PGM + urspr.Aboname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag(bei 99ct-Abo max. 6 SMS/Monat), Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min (Versand gem. uns. AGB)

Im nächsten Heft

TEST



Die Rückkehr der Jedi-Ritter auf die Bildschirme der Echtzeit-Strategie-Fans: Ob das **Star Wars**-Spiel hält, was Vorabversion und Demo versprechen, lesen Sie im PC-Games-Test.

TEST

Mittelerde oder mittelmäßig? Wir testen, was der komplexere Basisbau wirklich bringt. Außerdem: **Hitman 4**, **DTM 3**.



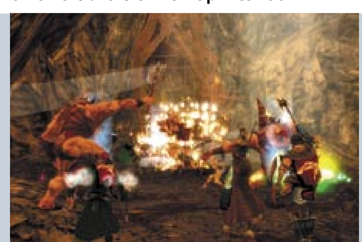
TIPPS

Egal, ob es Sie mehr ins Auenland oder nach Mos Eisley zieht: Reisen Sie nie ohne die Tricks und Karten von PC Games!



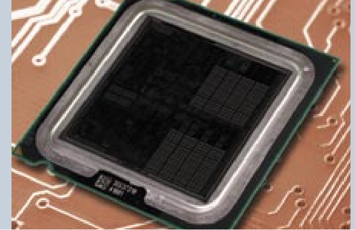
VORSCHAU

Wir erwarten brandheiße Infos zum ersten **Guild Wars**-Add-on und erkunden eine Vorabversion von **Splinter Cell 4**.



HARDWARE

Chips frisch: Mehr als 30 Prozessoren im Leistungs-Check, dazu Intels neue Dual-core-Mobil-Technik im Test.



Die PC Games 04/06 erscheint am 22. Februar!
Vorab-Infos ab 18. Februar auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- Auf Heft-DVD: Vollversion des Film-Shooters **Terminator 3**, außerdem praktisches Back-up-Programm und Partionierungs-Tool
- Silent-PC im Eigenbau, mit genialer Einbauanleitung auf DIN-A1-Poster (liegt der DVD-Auflage bei)
- Praxis, Tuning, Guides auf über 40 Seiten

PLAYZONE Das unabhängige Playstation-2-Magazin

- Titelthema: **Der Pate** - **GTA**-Konkurrent erstmals ausführlich angespielt, Video auf DVD
- Exklusiv enthüllt: **Medal of Honor Airborne** für PS3
- Vorschau: **Kingdom Hearts 2, Metal Gear Solid 3 Subsistence**
- Topthemen auf DVD: **DTM 3, Driver: Parallel Lines, 24: The Game**

SFT Spiele - Filme - Technik



- Titelthema: LCD- und Plasma-Fernseher von 81 bis 106 cm – wie viel besser ist HDTV wirklich?
- Top-Spielfilm auf DVD: **Abgezockt!** (mit John Cleese und Alicia Silverstone).
- Bonus: TV-Krimi in Spielfilmlänge: **Für alle Fälle Fitz: Mord ohne Erinnerung**



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Leitende Redakteure Dirk Gooding, Joachim Hesse, Thomas Weiß
Redaktion Benjamin Bezold, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel, Oliver Haake, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Mitarbeiter dieser Ausgabe Justin Stolzenberg

Chefreporter Christoph Holowaty
Textchef Wilfried Barbknecht
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt
Community Manager Marc Brehme
Art Director Andreas Schulz
Layout Marco Leibetseder (Ltg.), Alfonso Costanza, Silke Engler, Carola Giese, Anja Grosler, Gisela Müller
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Marco Leibetseder

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebskoordinator Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Oliver von Quadt,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-346; ina.willax@computec.de
Peter Kusterer: Tel.: +49 89 485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 8595464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 1,04 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (Ausland: 69,90 EUR)
PC Games Plus 104,40 (Ausland: 117,60 EUR)

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus: 116,40 EUR)

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

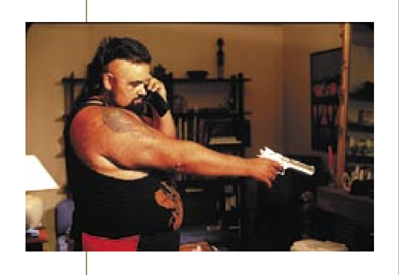


März 1996



Urban Runner

„25 Schauspieler, drei Tonnen Requisiten, 45 Rollen Film, 4.000 Liter Wasser, 300 Platzpatronen – was sich wie die Beschreibung der **Waterworld**-Dreharbeiten liest, gibt einen Einblick in den Aufwand, den die Franzosen für **Urban Runner** betrieben haben, einem bislang einzigartigen Adventure.“ So beginnt der Vorschauartikel zum angeblich interaktivsten Film der Spielegeschichte. Ein fünfzigköpfiges Team drehte über vier Monate lang in Paris und Umgebung, 15 Stunden Rohmaterial waren das Ergebnis, fürs Spiel wollte man etwa 180 Minuten davon herneh-

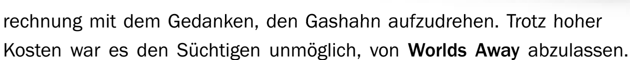


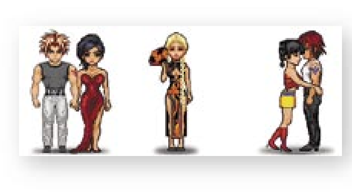
men. Es sollte ein Thriller werden, mit Mordfällen, Verschwörungen, schönen Frauen. Ein lächerliches Spiel ist es geworden: Vier Ausgaben später wurde **Urban Runner** im Test mit schmalen 61 Spielspaßpunkten abgestraft. Fazit: „**Gabriel Knight 2** bedeutete für Genre-Marktführer Sierra einen großen Schritt nach vorn, **Urban Runner** taumelt qualitativ zwei Schritte zurück.“



Kurioses am Rande

Vor zehn Jahren enthielt der DFÜ-Dienstleister Compuserve ein Programm namens **Worlds Away**, eine Lebenssimulation, in der die Teilnehmer in eine Verkleidung schlüpften und, gestützt von einer grafischen Oberfläche, miteinander kommunizierten. Heute ist das nichts Außergewöhnliches, im Internet gibt es etliche solcher Angebote. Doch damals war es faszinierend, innovativ und auf eine beängstigend banale Art süchtig machend: Je länger man in der virtuellen Welt verweilte, desto mehr Tokens wurden dem Alter Ego gutgeschrieben. Von diesen ließen sich nicht nur Einrichtungsgegenstände für die eigene Online-Wohnung erwerben, sondern auch allerlei Köpfe, die das Aussehen der Spielfigur bestimmten. Wer auffallen wollte, musste zwangsläufig in Kymer, so hieß der Schauplatz, abhängen. Denn die ausgefallenen und begehrten Outfits waren gleichzeitig die teuersten. Währendessen liefen die Gebührenzähler der Telekom auf Hochtouren; so mancher spielte nach dem Erhalt der Telefonrechnung mit dem Gedanken, den Gashahn aufzudrehen. Trotz hoher Kosten war es den Süchtigen unmöglich, von **Worlds Away** abzulassen. Der Reiz völliger Anonymität, das Schwinden jeder Befangenheit im Umgang mit anderen, die Flucht aus der richtigen Welt – all das war zu berauschend, als dass psychisch Ungefestigte darauf hätten verzichten können. Ab Juni 1999 blieb vielen aber keine Wahl mehr: Der Titel wurde erst kostenpflichtig, dann umbenannt, schließlich eingestellt. Mittlerweile ist **Worlds Away** unter neuem Namen und stark erweitertem Inhalt auferstanden: Auf www.vzones.com gibt es all die Einzelheiten, die **World of Warcraft**-Spieler nie interessieren werden.





Was wurde eigentlich aus Compuserve?

1981 hatte der Online-Dienst Compuserve gerade mal 500.000 Mitglieder – eine Zahl, die seitdem ständig wuchs, bis H&R Block das Unternehmen 1997 an Worldcom veräußerte und damit den Untergang einleitete. Zur Blütezeit, das war ein Jahr vor dem Verkauf, klickten sich rund 4,5 Millionen Nutzer durch solch populäre Foren wie die von Vobis, Microsoft, Reuters oder der Deutschen Bahn. Für Spielefans mit Modem glich Compuserve einem Paradies: In den entsprechenden Foren gab es unzählige Spiele zum Download, darunter Shareware-Hits wie Epic Pinball oder die Demoversionen der berühmten Shooter von id Software und 3D Realms. Auch Patches, Updates und selbstgebaute Levels wurden angeboten: Jeder Benutzer konnte Dateien hochladen und sie von einem Systemoperator (kurz Sysop genannt) freischalten lassen, damit sie für alle zugänglich wurden.



1998 verkaufte Worldcom die Inhalte des Online-Bereichs an AOL, woraus Compuserve 2000 geboren wurde, ein Client, der die Inhalte von Compuserve mit der Technik von AOL verband. Es folgten weitere Umstrukturierungen, doch der Erfolg blieb aus. In Europa existiert Compuserve 2000 seit Herbst 2001 nicht mehr.

Hardwaretrends

Internet-Telefonie entstand vor zehn Jahren reichlich mühsam: Es gab mäßige Software für großes Geld. Für Quarterdeck Webtalk musste man 140 Mark auf den Tisch legen, um sich mit einer Hand voll Leute, die das Programm ebenfalls erworben hatten, unterhalten zu können – und das in einer roboterhaften Sprache, ganz zu schweigen von Rauschen und Verzögerungen. Internet Phone von Vocaltec machte seine Sache besser, Verbindungsraten von mindestens 14.400 bps vorausgesetzt; allerdings kostete auch dieses Programm heftige 125 Mark. Eine technische Hürde war in den meisten Fällen nicht nur die in Deutschland bescheidene Internet-Anbindung, sondern auch die Unfähigkeit der billigen Soundkarten, die kein Vollduplex unterstützten. Und das war Voraussetzung für gleichzeitiges Reden und Hören, sonst glich die Telefonie eher einem erbärmlichen CB-Funk. Heute muss man keinerlei Gedanken mehr an solche Probleme verschwenden: Inzwischen gibt es hochwertige Programme wie Skype oder Teamspeak als Gratis-Download im Internet. Deren Sprachqualität ist dank fortschrittlicher Codecs und pfeilschneller Verbindungsraten besser als jene des klassischen Telefons.

Die Top-5-Tests

1. EARTHWORM JIM | Activision
Dieses abgedrehte Hüpfspiel verlangt Fingerfertigkeit und Grips.

2. THUNDERHAWK 2 | Core
Ein Helikopter schießt alles nieder. Schade um die schöne 3D-Welt.

3. PANZER GENERAL 2 | SSI
Rundenbasiert den Zweiten Weltkrieg nachspielen – ein Traum für Taktiker.

4. DER SEELENTURM | Black L.
Ein echtes Fantasy-Adventure: Truhen finden, Geheimgänge aufdecken.

5. ECCO THE DOLPHIN | Sega PC
Huch, etwas Innovatives: als Delphin durch eine Unterwasserwelt tollen!

DAS SCHICKSAL DER GESAMTEN GALAXIE LIEGT IN DEINEN HÄNDEN. BIST DU BEREIT?

DIE FLOTTEN
Baust du lieber schnell eine TIE Fighter-Staffel oder sparst du für eine Flotte tödlicher Sternenzerstörer?

DIE ULTIMATIVE WAFFE
Zeigst du ihn sofort oder wartest du, bis dein Feind nur noch die weiße Flagge hissen kann, wenn du mit dem Todesstern anklopfst?

DIE KREATUREN
Begegnest du lieber dem Rancor mit dem unstillbaren Hunger auf Soldatenauflauf oder gehst du lieber einen Umweg?

DIE ELEMENTE
Wartest du, bis der Eissturm vorbei ist oder schickst du deine bibbernden Soldaten für einen Überraschungsangriff ins Schneetreiben?

DIE ARMEEN
Lust auf etwas Todeswalzer in der Rebellenbasis mit deinen AT-ATs oder lieber doch ein Bombardement aus dem All?

STAR WARS
EMPIRE AT WAR



Wiederholst du *Star Wars*™-Geschichte, oder schreibst du sie für immer um? Beweise dein strategisches Geschick im Kampf um die ganze Galaxie mit ***Star Wars***™: Empire at War™. Dank revolutionärem Ressourcenmanagement kannst du dich ohne Umwege in die Schlacht begeben. Führe die Rebellenallianz und besiege das Imperium, oder entscheide dich für die Dunkle Seite und ersticke die Rebellion mit dem Todesstern im Keim. Wie du dich auch entscheidest, jeder Soldat, jede Flotte und jedes Battalion hört auf dein Kommando. Schreib Geschichte! AB 17. FEBRUAR IM HANDEL!
www.empireatwar.com



